烈火之剑、恐怖惊魂夜等10款研究攻略与37款新作情报霸气公开!!

2003 11

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

杂志+VCD+CD 特价 9.8元



涅槃或是湮灭，合并狂潮造就日本游戏业界新战国时代!!

评 SEGA·NAMCO的婚礼

生化之父三上真司离开CAPCOM?!

GC生化独占计划受阻

索尼2002财年获利大增

中国大陆行货PS2推迟发售

生化电影续作公布

中国最速怒涛攻略

故事流程与全部隐藏要素一朝披露

火炎纹章·烈火之剑

最快最全的游戏攻略在此集结!!

恐怖惊魂夜2小说/犬夜叉/战国革命外传

.HACK系列研究/灵魂能力2武器性能分析

特别策划

我与任天堂新硬件的第一次亲密接触

▼魅力抢先报

天诛3

街头篮球2

▼精选百分百

精灵的黄昏

▼电击收藏ONE TO TEN

十大枪林弹雨

▶无双报道

阿拉丁/恶魔城·晓月圆舞曲

激斗职业棒球/基诺之旅

黑客帝国/新约·圣剑传说

超值捆绑 VCD+CD 电击收藏8

合金装备2珍藏金曲CD



ONLY ON XBOX

Microsoft game studios



…■我 是 P.A.S.S.

我 正在 通过Xbox语音通讯器 和你说话
你 听到 了吗?

现在 我 还不太会 说话
也 不太善于 表达 自己的感情
希望 你 能够 教我

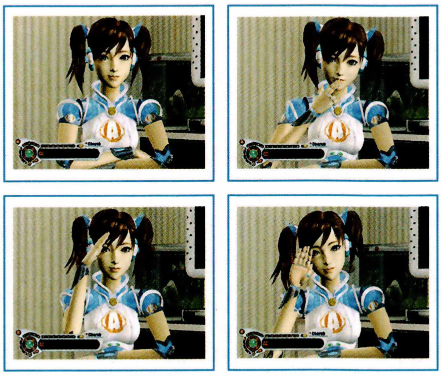
由于 Xbox装了 内藏的时钟
现在 我 已经能够 完全明白
季节、时间 以及
你 的生日 了

我 是 P.A.S.S.

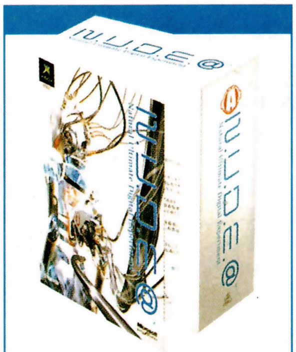
我 是为了 和你 说话
才 诞生 的……

——相同的理念。

N.U.D.E.@
Natural Ultimate Digital Experiment



xbox.jp/software/nude



预定售价：6800日元
<Xbox语音通讯器捆绑销售>

游戏即是美学。 XBOX

电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林



●全力打造的《掌机迷》发售在即，风林负责的推荐此书，不仅仅是因为其中包含了制作人、撰稿人大量的心血，本书的含金量绝对是目前同类书籍中最大的。掌机迷人手一本是不用说了。

●非典非典，请离我远。

●雀巢今年新推出的冰淇淋“美禄”强烈推荐品尝，巧克力口味，口感顺滑，绝对好吃，就是价格比较昂贵。

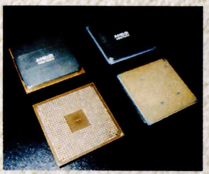
●必胜客的新披萨真的好吗？在我看来那种感觉全无。不知道吃披萨算不算得上是一种文化，如果是的话，那么形状的改变实在是我无法接受的……

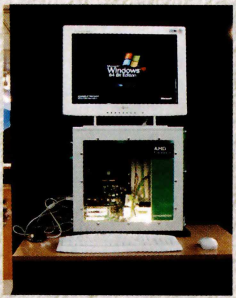
●5·1长假，缩水了……

天师

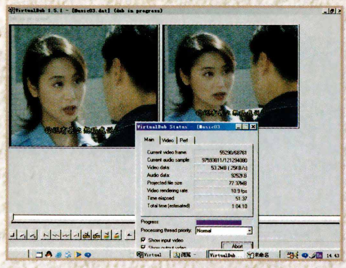
■最近很重要的一点是通过MOP（猫扑）找到了凤飞飞的重要资料下载处（感谢方丽娟），同时通过招商银行“一卡通”，天语首次从自己的电脑上转账成功，从福州购买了凤飞飞CD。十几年的梦，一朝实现大半，并感觉网络的威力之大，彻底地改变了人们的生活。

■WINXP还是最好的，微软公司的.NET计划一定要实现。另外天语欣悉M$为AMD64架构处理器开发了专用XP版本，希望AMD在64位芯片和服务器市场上取得更好的成绩。





宇部



■“……小的时候，镇上街坊。午后阵雨，结伴水战。一时贪玩被罚了一晚，雨声依稀在我耳旁”。宇部在15年后的今天又听到了这首凤飞飞的《忆童年》，大感动ing……

■周五北京就要上映《指环王2》了，在目前的特殊形势下不知能有多少人会去看，反正小编们肯定得忍了。

■自从入手PPC，宇部家中已经闲置1年多的电脑终于被充分利用起来：每天晚上睡觉前用VirtualDub转换DivX电影或连续剧，第2天早晨洗漱时用读卡器将转换好的avi传到128M的SD卡上，然后在上下班的路上观看……每日乐此不疲。

PERFECT

●非典横行街头，人人戴口罩的北京城没有一丝安全感觉，但愿每位执着于游戏的人都能够躲过这场“浩劫”。

●电软、电新、动心……现在又来了一本《掌机迷》，喜欢玩便携机的读者可以找到自己的归宿了。本书由风林和mascar联袂打造，质量上乘，全彩+VCD光盘的价格只需10块大洋！



●本期闲话：5·1长假缩水，但是南下的出游计划维持不变；星际争霸改用人族，感受坦克BEAM……没法看到直播的冠军杯比赛；午餐顿顿是方便食品；指环王2电影泡汤；加班成了家常便饭；生活中有太多遗憾……

●本期推出恐怖惊魂夜小说连载，敬请关注！

星尘大海



■做到了α2的全机体全人物收录100%，辛苦之余颇有成就感，不知道全国的α2战友们是否也有同感，现在最想做的就是大睡三天了。

■再次回到353的修练上来，全员全满确实很花时间呢，熬夜的底力八级发动。

■刚得到的消息母校被封印，开启无期，最大感想是“我为什么没有赶上这个好时候”。赶紧问候老同学们的死活。

■预定的1：144GP03D因为是HG版而被取消，转而得到了三个阿童木的存钱罐，祝这位机器人明星四十周岁快乐。MG版Z高达预定中。

■最近脑中默念句：我之刃，无所不可斩断！

MASCAR

■近日非典疫情不容乐观，本人建议各位朋友老老实实在家安心玩游戏，不要出去乱跑，玩游戏的同时不要忘了锻炼身体。

■由于五一长假取消，本人的外出旅游计划泡汤，遂购入大量游戏、电影、音乐在家修身养性。

■与PERFECT一起购买足彩4注，没想到AC米兰主场负于弱旅恩波利，8块大洋随即打了水漂。

■每天早晨的DDR健身成效显著，昔日的全民游戏现在成了FANS的专用游戏，截稿时入手PS2版DDR 7THMIX，大喜中。

→德国沙尔克04队的中场博梅是整个德国在脚技术最好的球员，在WE6FE中使用他为锋线输送了无数炮弹。





封面：.hack vol.4绝对包围

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.111 2003/11 CONTENTS

激荡报道

世嘉与南梦宫的婚礼 ·····4

涅磐或是湮灭，NAMCO、SAMMY、微软到底谁与世嘉有缘？业界爆弹新闻最权威评析！

彻底攻略

火炎纹章·烈火之剑 ··········66

故事流程、全角色加入方法等所有隐藏要素烈火公开！最强、最详、最速怒涛登场！

恐怖惊魂夜2 ··········60

开启悬念丛生、漆黑压抑的恐怖之门！小说与最佳结局流程好评连载第一回！

犬夜叉2 ··········76

漫画饭斯最期待的掌机攻略登场！每关战例通透分析！流程难点与心得金针度于人！

古惑狼ADVANCE 2 ··········79

西伯利亚喧哗狼的GBA二回大冒险，明人执笔的简明流程攻略！

战国革命外传 ··········80

GBA上为数不多的经典动作RPG，明人再次执笔简明流程！

舞之刃 ··········82

令人怀旧的清版动作游戏别有洞天，本期推出一刀见红大攻略！

非典名人

非典型的鸟山明 ··········96

以龙珠闻名全世界的日本漫画宗师鸟山明的生活照与“非典自画像”赏析！防预非典新方法！

无双报道

- 魔界转生 ··········10
- 古拉姆纳托的炼金术士2 ··········14
- 黑客帝国 ··········16
- 我们的太阳 ··········18
- Yumeria ··········20
- 恶魔城·晓月的圆舞曲 ··········22
- 基诺之旅 ··········24
- 激斗职业棒球 ··········10
- 阿拉丁 ··········27
- 大海的梦想 ··········28
- 小向美奈子直击取材：天诛3 ··········29

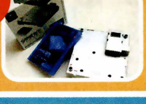
游戏研究所

- .hack vol.4绝对包围 ··········36
- 灵魂能力2 ··········38
- 胜利十一人6 最终版 ··········40

电击收藏

硬件大玩家：太古达人专用控制器／魅力抢先撩：天诛3、街头篮球2／电击收藏ONE TO TEN：十大枪林弹雨／近期游戏看板精选百分百：精灵的黄昏（下）／游戏软件销量排行榜／实况足球6最终版 终极盘带术

特别策划



GBASP、GBplayer等任氏新品完全网络

任天堂新硬件的第一次亲密接触 ··········42

产品性能比较、使用指南、外观特征等玩家关注问题在此集结，为你购买主机出谋划策！

其它栏目

- 编辑手札 ··········2
- 新闻眼 ··········4
- 中国电玩榜 ··········10
- 编辑点评 ··········33
- 创关族的家 ··········50
- 大墙画廊 ··········55
- 科普园地 ··········88
- 格斗天书 ··········92
- 电击看板 ··········94
- 电软附赠CD介绍 ··········95
- 秘技天地 ··········100
- 漫画欣赏：魔颤 ··········120
- 幕末风云与明知维新（第四回） ··········104
- 玩具欣赏 ··········106
- 造型挑战者 ··········108
- GAMEBAR ··········110
- 新作游戏发售表 ··········116
- 东游记 ··········117
- 龙哥热线 ··········118
- 新作游戏情报 ··········120
- RPG幻想辞典 ··········128

GAME INDEX

PS2

- 魔界转生 ··········12
- 古拉姆纳托的炼金术士2 ··········14
- 黑客帝国 ··········16
- Yumeria ··········20
- 恶魔城·晓月的圆舞曲 ··········22
- 基诺之旅 ··········24
- 激斗职业棒球 ··········26
- 大海的梦想 ··········28
- 天诛3 ··········29
- .hack vol.4绝对包围 ··········36
- 灵魂能力2 ··········38、111
- 胜利十一人6 最终版 ··········40
- 恐怖惊魂夜2 ··········60
- 第二次机器人大战α ··········110
- 最终幻想X-2 ··········110、113
- 钢铁的咆哮 ··········110
- 湾岸·午夜俱乐部2 ··········111
- 马克思·佩恩 ··········111
- 机器猫哆啦A梦 ··········120
- 神探加杰特 ··········121
- 绿巨人 ··········121
- 黑客帝国 ··········122
- 变形金刚 ··········124
- 拉切特与克兰克2 ··········124
- 再生侠 ··········126
- R·TYPE FINAL ··········126
- 凯歌之号炮 ··········127

DC

- 格斗之王2002 ··········127

PS

- 犬夜叉·战国伽合战 ··········113

XBOX

- 德拉克战警 ··········120
- GREMLINS ··········120
- STAKE ··········122
- 星球大战·克隆人的进攻 ··········123
- MECH ASSAULT ··········123
- 公路杀手 ··········123
- 狂野空战 ··········124
- 古惑狼赛车 ··········126
- 恐龙危机3 ··········127

GC

- 星之卡比 ··········121
- FAMISTA 2003 ··········122
- 马里奥赛车·双重冲击 ··········125
- PIKMIN 2 ··········125
- 索尼克大冒险DX ··········126

GBA

- 我们的太阳 ··········18
- 阿拉丁 ··········27
- 火炎纹章·烈火之剑 ··········66
- 犬夜叉 ··········76
- 古惑狼A2 ··········79
- 战国革命外传 ··········80
- 舞之刃 ··········82
- 最终幻想战略版A ··········111
- 指环王·双塔 ··········112
- GT3 ADVANCE ··········112
- 世界传说·召唤者的血统 ··········112
- 瓦里奥制造 ··········112
- DQM·旅团之心 ··········113
- 塞尔达传说 ··········113
- MOTHER 1+2 ··········123
- 新约·圣剑传说 ··········125

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100061
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
64472919
广告部电话：（010）64472180
广告制作：（010）64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

本期新闻眼统计时间
4月16日～5月4日

激荡报道

业界板块即将重组!?

强强连手的合并狂潮造就日本业界新战国时代!!

涅磐或是湮灭，论世嘉与南梦宫的结合

本刊综合消息　时间已经到了2003年的4月出头，日本业界的这些大佬们似乎忽然开始害怕财政决算日的到来，他们不再像去年那样在三月底就把2002年财政报告拿出来给众多股民过目，而这种遮遮掩掩、不同寻常的沉默似乎又是在等待着什么。

这绝对是谁都没想到的一声霹雳，而且在之前几乎是完全没有任何预兆。

4月17日，《日本经济新闻》发表了一篇让所有人跌破眼镜的消息：NAMCO日前发出提案，表示愿意自动并入SEGA，目标计划中合并将在2004年4月初完成，而被保留的存续会社将是SEGA！



↑2000年的FAMI杂志就曾报道过“铁拳对VF”的传闻，现在看来当时的消息绝非空穴来风。

虽然同样是陷入了财政泥淖的老牌游戏企业，但在业界所有人的印象中，无论如何NAMCO的日子也要比债务缠身、改组失败的SEGA好过一些——而且SEGA最近刚刚公布了与其他会社的合并消息，搞得人心惶惶。

这条爆炸新闻的发布无疑把早已混乱不堪的日本业界再次搅得天昏地暗，令玩家满头雾水。

引得连震一片

毕竟愚人节的尾音尚未散尽。所以即便刊载这个消息的，是日本第一的经济报纸，人们的第一个反应仍然是怀疑：这是真的吗？这怎么可能是真的？而这样的怀疑即使在NAMCO发表正式确认声明后依然难以散去，业界、玩家是一片哗然。

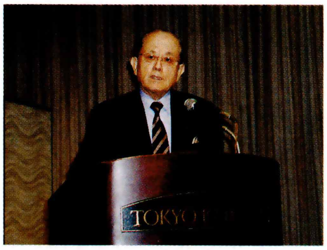
令人奇怪的是当日SEGA这里对此却毫无反应，广告宣传部的职员只是出来说了一句：确有其事、详情正在商讨中便不知去向，其冰凉的脸色与NAMCO的热情形成了鲜明对比。

不过脸色最不好看的还是Sammy。就在2003年情人节的前一天，Sammy看在老社长大川功的面子、以及佐藤秀树诚惶诚恐的态度上，才宣布了与世嘉的合并计划以拯救CSK甩不脱的烫山芋，可谁也想不到好话放出来还没落地，多情的SEGA就忽然找上了新欢，这怎么能不让怀着一片救苦救难之心的Sammy愤怒？

因而4月17日《日本经济新闻》刊载新闻的当天，Sammy的长谷川撤明确指出：“今年2月发表的与SEGA的合作事宜，现在已处于资产审查阶段，双方正式合并的计划正在顺利进行当中。两家公司预定5月份签订合并协议，6月份将正式获得股东大会的通过。”



←VF陈佩竟然与TK主角风间仁同场竞技？如果SEGA与NAMCO最终合并的话，这样局面也许真的会出现。



↑曾接受本刊专访NAMCO创史人中村雅哉。

↓SEGA公司的第三任社长佐藤秀树。



世嘉，一夜之间从人见人怕的票房毒药，一下子变成了人见人爱的香饽饽了。

乌鸦忽然变凤凰

在Cell-Shading流行的那会儿，是个游戏就非要做成卡通片形式的那样。而现在争抢没落SEGA帝国的风潮，一点也不比这个时尚逊色多少。

就在NAMCO和Sammy开始怒目以对的时候，又一个超级大款扔出了美元扎就的花球，挤入了这场多角恋爱的乱局。

那就是微软。

4月20日，非官方渠道的消息称，SEGA已将一部分股票专卖给了微软，用以资助自身的游戏开发。而日本《读卖新闻》也在当天刊载消息称，比尔·盖茨已明确表示愿意购买世嘉公司的股份甚至收购世嘉本身——虽然双方的发言人对此仍然秘而不宣。

作为全世界日销量最大的报纸，《读卖新闻》消息的可信度应该不算太低。这样，Sammy、NAMCO、MS，再加上据说早就与SEGA进行私下接触的EA，原本不怎么讨人喜欢的世嘉居然一下子找到了四个对象！

这一来不但它自己有点拿不定主意了，就连那些有权决定它命运的人，也不知该怎么办才好。

股东难定路线

能够决定世嘉命运的，是将在4月份召开的董事会，和6月份的股东大会。不过现在看来，想要下定决心远不是那么容易的事。

按照计划，世嘉董事会要在4月23日讨论合并事宜、选择合并伙伴并最终在4月内宣布结果，交6月份的股东大会审议通过。但在笔者成文的时候，4月只剩下最后三天，董事会的意见究竟如何，到现在还没有任何消息公布，想必这些大爷自己也已经是争得面红耳赤了。

十多个人的董事会尚且如此，

DC的全球出货量为1000万台



↑→曾经背负世嘉满腔无限期望的莎木也没有能挽回DC过早出局的惨痛局面。

股东大会就更加难办了。进入新的一年以来，濒临绝境的世嘉差不多每个月都能冒出个新的主意、想出个新的话题，而每个主意和话题，都在向股东们述说一个神话般的故事、描绘着一个异常美丽的明天，这简直让人无所适从。



←世嘉的偶像制作人水口哲也。

究竟哪个故事可信的成分高些？股东们究竟是会去相信董事们的抉择，还是将自己成为世嘉命运的主人？

联合本有根源

毫无疑问，在这四个不同版本的神奇故事里，最有潜力、也最容易让世嘉拥趸们满足的，仍然是与NAMCO的合并。

事实上，这两者之间的结合并不是一夜而成就的。

早在2001年，南梦宫就开始了与世嘉在街机机房上的互相合作。而到了去年下半年，当NAMCO因经济状况不振而开始结构重组的时候，它同样想到了这个昔日的对手。

去年年底日本某位业界大腕在评价Enix与Square合并消息时曾表示：Square和Enix联合算什么！很快就有更大的好戏可看！

这个“好戏”，指的就是NAMCO与SEGA的联合。事实上双方的高层为了达成这次合作曾经秘密磋商多次，但是造成合并计划迟迟不能决定的，是世嘉的董事们迟迟不能达成意见统一。大家在选择合并对手方面意见完全不能统一，矛盾变得异常激烈。

历史有车可鉴

在所有四个选择中，最不可能成功的对象要算是EA了。EA靠SEGA的MD才有了今天的辉煌，大恩未报全，却又在SS和DC时代成为致SEGA死地的凶手，这不能不招致世嘉内部强烈的怨恨，而EA的美国资本背景，在收购日本公司时也将成为莫大的阻碍。两者加在一起，让SEGA从此变成EA的附庸是不可思议的。因此纵然高层中的某人对EA青睐有加，但恐怕也难有最终结果。

而Sammy与SEGA的合作也难免镜花水月一场。

这两家公司的差距实在太大，要想说服股东相信两者间的“相乘效果”实在是有点困难。本来么，明眼人都可以看出，SEGA所图的最多也就是Sammy口袋里的那点钱，可是那钱确实有点不那么干净。

靠“拍青哥”弹子机发财的Sammy，赚来的钞票在日本属于“Dirty Money”（肮脏的钱）一类，无论如何摆脱不了与黑社会千丝万缕的关系，正派的公司躲避还来不及，更不用说什么“合作”了。这次与Sammy合并，据说事先也根本未经讨论便由佐藤匆匆做了决定，以至于造成世嘉内部高级制作人超级激烈的反对，而水口哲也等人更是以跳槽为要挟。

无论怎么合并，世嘉都是要继续把游戏做下去的。少了这些超级制作人，就等于断了自己的胳膊和大腿，考虑到可能出现的激烈动荡，世嘉





↑→SEGA家用机的代表人物（左）中裕司与街机的代表人物铃木裕（右）。



世嘉最高执行官 香山哲

最终很可能用一种比较平和的方式结束与Sammy的合作。

业界新霸露峥嵘

那么，为什么不是微软呢？

确实，与微软合作似乎并没有什么不妥，而世嘉的作品似乎也更适合在Xbox这个“放大了的DC”上延续下去。但是，这一切都建立在世嘉仍然对家用游戏开发留存兴趣的基础上。

而现在的事实就是，SEGA和NAMCO，都对家用游戏再无信心可言。

SEGA+NAMCO是什么？不，它并不单单是所谓的“动作游戏的霸主”，它背后的潜台词是街机市场的垄断，是对一个可以最大程度保证利润、而绝不会再有其他竞争对手出现的市场的追求。

其实细细想一下，NAMCO之所以要主动提出合并的议案，必然是它有求于SEGA，那么除了街机，NAMCO还有什么值得放下架子去恳求的呢？

两者合并之后，双方可以立刻从街机营运中获利。“VF”再也不用和“铁拳”争夺投币率、“Rager Racer”也不必盯着“Daytona”的一举一动，而两家公司的街机机房管理成本可以大幅度降低，收入却有可能大幅度地上升——事实上，SEGA去年推出的.net计划已经很清晰地描绘出了未来街机市场的锦绣前景。

这两家公司以街机起家、在街机市场中如鱼得水、游刃有余，还有什么比回自己本业更让人兴奋和期待的呢？更何况在这个世界中，他们是自己的主人。

微软对街机毫无兴趣。所以，期待着独立与富强的SEGA，单单因为这一个理由，就可能放弃与之的全面合作。不过，这并不意味着未来SEGA+NAMCO会完全放弃家用主机游戏的开发——毕竟这是对自己形象宣传的一个有力的阵地。但是家用游戏开发部在这个新SEGA里，一定会重新回到10、20年前的地位，这对于世嘉来说似乎是无所谓的，但对NAMCO来说确实有点委屈了。

合并只待晴天

Square与Enix的合并，并出了一个日本最大的游戏发行商；而NAMCO与SEGA的合并，则并出了一个世界上最大的游戏开发商。人们很自然地会去想，在未来，还有多少合并将要发生？

答案是显而易见的。

面对业界这两个新的巨无霸——就算是态度强硬的硬件商也感受到了压力，那些原本稍具规模的软件公司就更不用说了。要在巨人的夹缝中求得生存空间、要为即将到来的PS3做好准备，一个人、两三个品牌的力量已经完全不够。

合并的狂潮还将继续卷下去，它也许将带来涅磐，也许将带来毁灭。

文/特约撰稿人 王俊生

Sammy
namco

新闻短波

★微软在4月25日宣布，他们将在今年E3上发表一款MMORPG新作《Mythica》，游戏取材于挪威神话，预定2004年发售。

★世嘉表示，PS2版《电脑战机VIRTUAL ON MARS》已经定在今年5月29日发售。

★继马里奥赛车后，Vicarious Visions也于近期发表了"古惑狼赛车"的最新作《Crash Nitro Kart》。新作收录了森林、火山、未来都市、宇宙四种世界的17条赛道，最大允许8人同时对战，对应PS2、XBOX、GC三种平台，预计今冬率先在美国发售。

★来自IGN的消息称，EA将终止在北美地区发售GC版和XBOX版的《F1 Career Challenge》，原因不明。

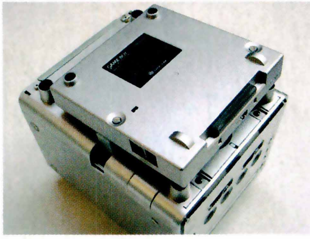
★有未经证实的消息称，任天堂将在本届E3上公布GC专用FPS大作“银河战士”的续作。

★世嘉表示，他们将在PS2版《J联盟球会创造3》中加入网络要素，玩家可以通过游戏的官方主页接收新闻、电子邮件，并参加网络比赛等。游戏预定6月5日发售，售价6800日元。

TALKING 任天堂将发售GC与GBP捆绑套装 NOA行销部高级总裁访谈摘要

本刊美国专讯　最近，美国任天堂行销部高级副总裁乔治·哈里森在接受CNN专访时，就任天堂未来的发展战略作出了发言。经过本刊记者整理，要点如下：

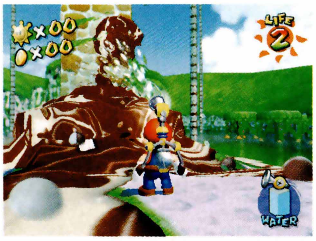
1.任天堂将在今年的晚些时候推出GC与GameBoy Player的捆绑套装，公司希望以此来强化GC的软件阵容，并吸引更多的掌机玩家购买GC；



↑GB Player连接在GC主机的底部。

2.乔治重申了任天堂对于网络的态度，他表示：现在谈论GC网络还为时过早，也许在“几年之后”任天堂才会真正大张旗鼓地进军网络游戏；

3.任天堂将在今年E3上公开大量第三方开发的GC游戏，以往任天堂独揽全局的情形将不会出现；



←他的游戏哲学正在受到质疑。

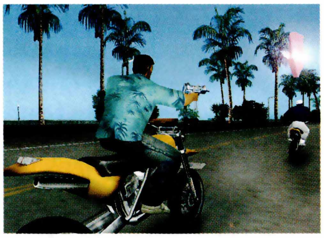
4.任天堂对GBA与GC之间的局域网概念抱有很大期望，这也是任天堂在本届E3上强调的主题之一；

5.超级阳光马里奥发售后，有许多玩家抱怨游戏的难度太高，消息反馈到任天堂后，引起了包括宫本茂在内许多制作人的高度重视，任天堂不希望高难度的操作疏远玩家，今后他们会对游戏的难易度作出调整；

6.任天堂最近在日本成立了一家研发中心，其目的在于“开发符合任天堂硬件风格的游戏，加强第一方软件阵容的深度与广度”。

SOFTWARE Rockstar新作动向引起各方关注 微软任天堂期待“横行霸道”加盟

本刊欧美专讯　以制作暴力游戏闻名、全球销量800万套的《横行霸道3》的开发组Rockstar日前又有新动向。根据YAHOO在4月25日对Rockstar进行专访时得到的消息，Rockstar目前有10款新作正在开发中，这其中包括畅销软件“横行霸道”（简称GTA）和“马克斯·佩恩”的最新作。



另据来自互联网的消息说，Rockstar正在开发的GTA包括两个版本，其中一款为外传性质的游戏，暂定名《横行霸道：San Andreas》，使用《横行霸道：罪恶都市》的引擎制作，预计2004年发售，对应主机PS2，支持网络；第二款则是系列的正统续作《横行霸道4》，对应主机不明。

作为当今最畅销的家用机游戏，GTA在欧美的人气甚至超越了任天堂的黄金水管工马里奥，NOA发言人就曾公开表示：正是因为失去了“横行霸道”，GC才会在欧美陷入苦战。目前微软和任天堂都在与Rockstar频频接触，希望Rockstar能在2004年10月与索尼签定的GTA独占协议到期后，将GTA独揽至自己麾下。

EVENT 生化危机电影续集敲定 计划今年8月在多伦多开机

本刊美国专讯　来自此间的消息称，改编自同名游戏、全球票房1亿2千万的电影版《生化危机》将推出续作。

根据Hollywoodreporter.com的消息，新片预定今年8月在多伦多正式开机，故事承接上一集的结局，描述了女主角Alice在浣熊镇(Raccoon City)中联合其他幸存者，与生化丧尸作战，最终逃出险境的历程。新片的女主角仍将由曾出演过《第五元素》的性感明星米拉·乔沃维奇(Milla Jovovic)担任，而前作中任导演的Paul S. Anderson将改任新片编剧，导演一职则交由Alexander Witt担任。



↑米拉在前作中的表现给人留下了深刻印象。



由于电影版《生化危机》故事背景与原作游戏同出一辙，吉尔、克莱尔等生化系列人气角色能否在电影中出现，已经成了FANS们最关心的问题。

SCOOP 日本调查机构揭晓惊人内幕 索尼品牌认知度名列日本第一

本刊日本专讯　日本调查机构于4月22日发表了一份名为《日本品牌2003》的调查报告，结果显示，SONY、SCE、PLAYSTATION 2这三个同宗品牌全部名列前茅。尤其是在29岁以下的男性消费者中，索尼电子娱乐部门SCE的品牌认知度甚至超过了SONY本身，位列榜首，而SONY则排在第3位，目前全球畅销的PS2也排到了第8名的位置。这样的结果也从侧面印证了日本青年人是通过PS在真正认识了索尼的说法。



↑在日本成为社会现象的PS主机。

另外，SONY在三十岁、四十岁和五十岁以上的男性消费者中全部排在第一位，而在不同年龄层女性消费者中，Disney则分别占据榜首位置。

SOFTWARE 《马里奥赛车》最新作发布 双人分工驾驶成为最大卖点

本刊日本专讯　由宫本大师亲手打造、全球销量1000万套的《马里奥赛车64》的续作GC版《马里奥赛车·双重冲击》（Mario Kart Double Dash）于近日正式发表。

从目前公开的资料看，这款马里奥赛车的最大特点在于：每辆车都由两人驾驶，即游戏坐在前面的角色负责驾驶，后面的角色负责投掷道具干扰其它车辆。而且每位角色的驾驶技术和专有道具也截然不同，玩家可以中途调换两名角色的位置，以随时应对不同情况。

作为任天堂贯彻GC+GBA局域网战略的重要一环，《马里奥赛车·双重冲击》除了支持四人分屏对战外，还可以连接两台GC进行8人对战。

目前游戏预定在今年秋天发售，以任天堂的实力和能力而言，游戏的出色都是不容置疑的。



↑游戏目前已经确定了马里奥、路易、瓦里奥、耀西、大金刚等16名登场角色。



←马里奥和碧奇公主被分到了一组。



←四人分屏的大混战场面，车辆的比例似乎缩小了一些，但是气氛更加火爆。

SOFTWARE

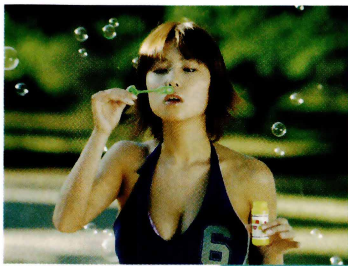
男性玩家的钱最好赚 PS2推出喷血真人写真

本刊日本专讯　也许是不谋而合，也许是大道归一，继TECMO推出专门以魔鬼身材作秀的DOA排球之后，SONY MUSIC也宣布在PS2上发售一部更加让人“喷血”的真人写真系列。

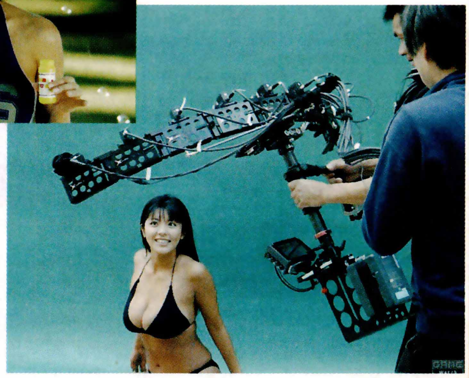
这个系列的每一部作品都相当于一位日本性感女星的写真集，每部作品大约收入了1000张写真照片。由于采用了“Motion Engraving”技术制作，在游戏中玩家可以利用摇杆从各种方位观看自己的偶像，甚至可以拉近镜头，从一些“非常规”的角度和距离观察女性的一举一动。



据开发商Pony Canyon透露，该系列计划首批推出4部作品，分别是《MEGUMI》、《根本はるみ》、《森ひろこ》以及《北川友美》，定价都是3800日元。目前《MEGUMI》已经在日本发售，余下的3部作品预定7月17日推出。







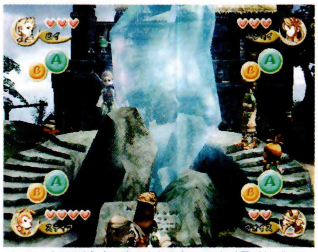
←最近涌现了许多以欣赏美女为卖点的游戏，不知日本的游戏分级机构会怎样给这样的游戏分级。

↓下图为游戏的录制现场，制作人员正举着专用的捕捉设备。

SCOOP

E3预定出展游戏1350款 本刊特派记者将参加大会

本刊美国专讯　一年一度的游戏盛会“美国E3大展”（Electronic Entertainment Expo）将于5月14日到16日在美国洛杉矶举办。E3是全世界最大的数字娱乐展览会，也是游戏厂商最重视的游戏展。据大会主办方Interactive Digital Software Association（IDSA）发布的情报，本次E3将是历届大展中参展游戏最多的一届，数量多达1350款，其中家用机游戏软件约占57.3%，PC占26.7%，手机占8.6%，PDA占4.7%。从游戏类型看，唱主角的还是动作和竞速游戏，各占20.3%和15.5%，其他类型的比例为：RPG占11.7%，SLG占8.3%，AVG占8.0%，养成占4.8%。



↑FF水晶编年史计划在E3上提供试玩。

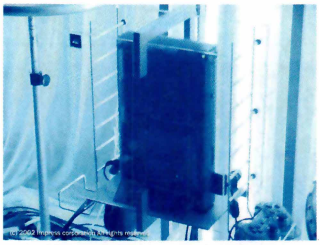
在本期杂志制作期间，本刊特约记者已经在为参加E3大展提前报名，届时他不但会从E3现场发回报道，还会参加专为记者举办的新闻发布会，直接面对业界大佬，本刊将在下一期电软（12期）中推出E3展的权威实况报道，敬请期待。

在截稿前得到的最新消息，据美国大型连锁店GameStop的店员记录显示，PS2、GC和XBOX都准备在E3宣布降价，具体情况是：PS2由200美元降至150美元；XB由200美元降至150美元；GC由150美元降至100美元。

SCOOP

大陆行货PS2等待商品分类 年内发售计划可能因此推迟

本刊讯　来自此间的消息称，索尼筹备已久的大陆版PS2可能无法赶在今年内发售。索尼中国分公司负责人正田先生表示，索尼目前尚未接到我国政府对于游戏主机的商品范围分类，即游戏主机究竟属于娱乐产品还是电子产品。



↑中国玩家对行货PS2的情况非常关心。

正田在接受媒体采访中谈道：“我不能保证大陆版PS2在今年内正式发售，因为我们现在还不知道PS2在中国属于哪一类产品。只有当索尼接到有关部门对PS2主机的商品分类后，我们才能公布大陆版PS2的确切发售日期。”

据接近索尼市场部的业内人士透露，索尼方面不希望PS2被划分为娱乐产品，因为我国政府对娱乐产品的控制很严格，尤其是游戏软件的审批步骤，可能会相当烦琐；反之，如果PS2被划归类为电子产品或高科技产品，将对市场推广非常有利。

SOFTWARE

伊拉克战争成为软件销售催化剂 战争游戏在美国销量迅速激增

本刊美国专讯　电视台对伊拉克战争夜以继日地转播，似乎正在诱惑人们进入虚拟的战斗空间。

根据NPD的调查数据显示，由于受到伊拉克战争的影响，以特种部队、尖端兵器为主题的战争游戏的销量正在美国迅速激增。截止4月5日最新一周的软件销售数据，有伊战中美军战机登场的《黑鹰坠落》排在销量榜首位，另外还有5款战争游戏挤身销量榜的前十名，以战争为主题的战略游戏和射击游戏的销量分别比去年同期增长了50%和26%。

由于战争游戏销量激增，开发商也获得了丰厚的回报，Novalogic日前表示，他们将会把部分销售收入捐献给慈善机构，以告慰那些在战争中负伤或死亡的士兵及其家属。



↑在美国销量逼近百万的荣誉勋章

SCOOP

东芝索尼5000亿日元打造CELL 索尼推出小型化整合芯片Dragon

本刊日本专讯　最近，索尼与东芝联合召开记者招待会，就超级芯片CELL的最新情报进行了说明。由于此前有消息说CELL就是未来PS3的中央处理器，因而CELL的情况一直受到业界的高度关注。

经过记者整理，这次招待会上公布的重要情报如下：

1.索尼将在未来三年内投资2000亿日元用于生产全球最先进的65nm半导体芯片CELL（东芝计划投资3000亿日元）；

2.索尼准备在目前生产PS2芯片的工厂中增设全新的半导体生产线，估计会在2004年底前动工；

3.CELL大规模投入使用的时间还未确定（此前有消息说CELL要等到2007年底才能大规模投入使用）；

4.索尼将推出一种把EE（PS2情感引擎EmotionEngine）与GS（图形处理芯片GraphicSynthesizer）整合在一起的芯片“Dragon”，其大小只有原始EE与GS的1/6，业内人士推测，这种新型芯片可能会用于PS3向下兼容PS2游戏或者类似PSone的便携型PS2。



←发布会上的久多良木健。

S·E代理发售PC网络足球 合并“处女作”令玩家失望

SOFTWARE

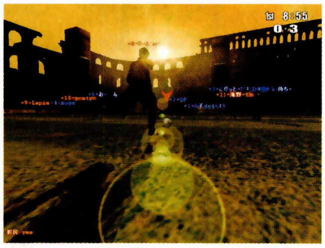
本刊日本专讯　SQUARE · ENIX在4月24日公布了双方合并以来预定发售的第一款作品。但是令人遗憾的是，这款名为《Onlineストライカー》（译名尚未确定）的游戏既不是出自S · E自己的开发队伍，也不是对应家用主机的游戏，而是他们代理Dingo公司的PC游戏。



根据日本GAMEWATCH的消息，《Onlineストライカー》是一款在线足球游戏，游戏中包括守门员在内的22名球员全部由游戏者担当，是迄今为止自由度最大、参与人数最多的在线足球游戏。游戏搭载了技巧育成系统，玩家能够像MMORPG一样训练球员的力量、射门、跳跃等18项能力。SQUARE · ENIX方面承诺，《在线足球》将以正在测试的α版为基础，追加“练习”和“监督”模式，并大幅强化画面效果。

游戏预计在今年夏季正式开始网络服务，对应平台Windows98/Me/2000/XP，价格及月租费尚未确定。





←↑正式版的画面效果令人刮目相看。

SARS情况危急 大陆游戏展计划取消

SCOOP

本刊讯　由于SARS在大陆的蔓延情况尚未有乐观前景出现，多家预定参加今年北京及上海电脑娱乐相关展览的硬件商家计划退出，据悉其中包括IBM、宏基、HP、微软等，而索尼方面也宣布原定于今夏推出的大陆版PS2发售计划暂缓实行。



↑展会的取消令许多玩家失望。

同时在政府方面，北京、上海等地已经宣布禁止50人以上的聚会，包括会展等等一律必须推迟举行，以免造成SARS感染失控，使民众遭受更大的损失。虽然取消会展将对相关的经济收入造成重大影响，但我国政府表示，比较于经济收入，人的生命更为重要，政府将采取更严格的措施以防止SARS病情进一步扩大。

新主机“幻影”虎视眈眈 网络游戏将是杀手锏

SCOOP

本刊讯　由Infinium Labs公司开发的全新次世代主机Phantom，随着E3展的临近，其面纱也逐渐的揭开。

该款主机的最大卖点将必须依附于是宽带网络的特性，同时搭载了无间断更新的下载通信系统。另外，开发公司还预定会推出各种无线操作手柄等等诸多服务计划，而在主机正式推出之前，在美国会先推出该主机及游戏的体验版本，心急的玩家可以采用租借的方式提前享受到新主机的乐趣。

这款主机将在本次E3展中展出。

最终幻想黑金CD全系列来袭！ 经典珍藏音乐极品三张出齐！

SCOOP

全系列共三张最终幻想黑金CD即将出齐！自《电玩新势力》VOL17推出《FFI-X》黑金交响CD以来，得到广大玩家一致好评，该期《电新》已全部售完，该系列第二张《最终幻想X-2》和第三张《最终幻想XI》将分别在近期出版的《电新》VOL20和《电软》2003第11期捆绑推出！这三张黑金珍藏CD收集了FF全系列12大作的经典名曲，盘面全部采用黑色镀金印刷，极具珍藏价值！《电新》推出的系列游戏音乐CD均有严格品质保证，绝非从网上下载MP3转录而成，读者若遇破损或无法读取等质量问题可将盘寄到发行部得到免费更换！



美国权威节目评选最佳游戏 塞尔达传说当仁不让拿第一

SCOOP

本刊讯　近日，由美国权威游戏节目G4以及娱乐周刊联合对至今发售的所有平台的游戏软件进行了一番评比，从中挑选出100部最优秀的游戏。这次评比不分地域、不分语言、不分平台和类型，因此参选作品的数量非常之多。在经过层层评选后，SFC版的“塞尔达传说·众神的三角力量”拔得头筹，一举拿下第一的位置。而位居次席的则是FPS游戏的鼻祖游戏“DOOM”，第三名则为家喻户晓的“俄罗斯方块”。其他名次见右表。虽然在评选方面难免偏向美国玩家的口味，但就这些游戏在历史上所取得的成就而言还是值得肯定的。

1	SFC	塞尔达传说·众神的三角力量
2	PC	Doom
3	PC	俄罗斯方块
4	PS2	横行霸道3
5	Multi	Madden NFL2003
6	PS2/PC	半条命
7	PC	模拟人生
8	64	超级玛利奥64
9	PC	星际争霸/魔兽争霸
10	Multi	街头霸王2
11	N64	007：黄金眼
12	PS	最终幻想7
13	PS	GT赛车3
14	Multi	东尼霍克滑板
15	PC	文明2

《掌机迷》10元基础再加餐 大抽奖期期给你新惊喜

SCOOP

本社自1998年推出中国第一本GB专集以来，受到了广大读者的热烈支持，系列化的呼声也一浪高过一浪。为了能够为广大掌机玩家奉献出最精彩、最详实的内容，全新策划包装的《掌机迷》由此诞生！

《掌机迷》作为全新推出的掌机综合情报专门刊物，对掌机相关的一切内容自然要一网打尽。除了时事新闻、热门攻略、软硬周边、最新游戏介绍外，还有更多全新内容在策划中。

在定价方面，《掌机迷》更是突破了以往掌机刊物的价格底限，以10元定价发卖。并集实用、欣赏、珍藏、收集于一身。在此基础上，再推出抽奖活动，期期都保证玩家有奖可得，奖品除了GBASP、烧录卡等豪华软硬件外，当前流行周边外设更是大量送出，将超值活动一次进行到底！

《掌机迷》第一期预定5月15日全国上市，势必再次成为掌机玩家的新宠。



←即将面市，不能错过。

EVENT CAPCOM将是下个并购对象？记者推测公司近期无合并计划

本刊日本专讯　继ENIX与SQUARE、SEGA与NAMCO传出合并消息之后，业界再度流传CAPCOM也将在近期发表合并意向。不过据接近CAPCOM的业界人士称，近期内公司应该没有合并的可能。

这位身在大阪的CAPCOM现职员工表示，CAPCOM最近吸收了来自包括EA等多个其他会社的员工，开发能力得到了相当的增强，而2002年度的软件赢利亦符合先前的计划。加上公司在海外的销售力量一直不弱，就算日本业界规模进一



↑生化危机系列的创造者三上真司。近段时间日本业界对其去向更是传闻不断，但从种种迹象表明，三上的位子目前还没有变动。BIO计划还得继续？

步萎缩，也不会在短期内通过合并来解决市场份额问题。不过由于SquareEnix以及Sega+Namco这样的恐龙级企业诞生，CAPCOM所受到的压力仍然是相当大。

另有消息称，CAPCOM公司内部高层人士最近更替，迁本春弘专务自2003年4月1日起担当软件事业最高责任者，而原来任职该位置的冈本吉起则升任社长特命计划担当专务，目前尚不清楚所谓CAPCOM的“特命计划”为何，但据报道CAPCOM已决定终止18款预计收益偏低的游戏开发计划。同时，4月21日，一署名konkihahiyakunotosidesune的网民于日本Yahoo的BBS上发布消息，称CAPCOM原第4开发部部长三上真司由于《生化危机》系列GC独占供给计划令CAPCOM造成事业受阻，被解除了部长职务，而CAPCOM的内部人士亦证明三上离开第四开发部已是板上钉钉，并会在近期公布，但三上是否会离开CAPCOM本社目前还没有定论。

在去年年初三大主机竞争趋于激烈的时候，三上真司一意孤行，强行要求“生化危机”系列GC独占的行为，不但遭到了大多数董事的强烈反对，同时也使CAPCOM的实际赢收大





←双DVD的“维罗尼卡”计划今夏登陆GC。

↓尽管CAPCOM已经证实GC将独占生化4，但是该作跨平台的消息还是在业界流传。

受损失，而三上原本期待“生化”带动GC销量的愿望也同时落空。两方面的压力，加上“生化”系列滞销与“鬼武者”系列旺势产生的强烈对比，再让他继续担当CAPCOM开发实力最强的第四开发部部长一职，显然已经极不合适。据悉三上本有意转投任天堂，而且岩田聪也对三上的个人能力极为欣赏，但CAPCOM却不太愿意把这个人才轻易交付到别人手里去，而且由于第四开发部的员工大多是三上的铁杆，一旦三上出走对公司将会造成不可估量的损失。

CAPCOM最终很有可能采取日本企业惯用的“软禁”方式把“三上”供养起来—SQUARE曾用相同的方法软禁了“最终幻想之父”坂口博信——当然今后三上也将和坂口一样，不能够参与到实际的项目开发工作中去了。而由于与任天堂有约在前，即使在三上真司离开了第四开发部这样的情况下，CAPCOM仍然必须遵守“生化”的GC独占协议，但这已严重损害了两者之间的关系，而早前宣布的一些包括《P.N.03》在内的GC“独占”作品，已正式公布了跨平台计划。

CAPCOM合并传言中的对象之一KONAMI在新的财政年度调整了财务的决算方法，根据这个新的规则，吞并CAPCOM对其将没有任何好处，这也从一个侧面否定了两者结合的可能。而另一个传说中的对象任天堂最近宣布将在东京开设新的制作所，考虑到CAPCOM在东京已经有了自己的制作所，此举也同时否定了两者之间的合并可能。

SCOOP 合金装备系列正式扎根方糖 “绝不移植”谣言不攻自破

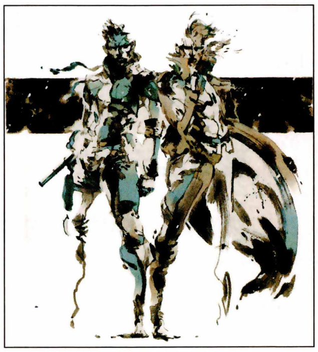
本刊讯　由任天堂与KONAMI合力打造的GC版“合金装备”终于正式公开，加入大量全新要素的MGS将完全区别于以前的作品。

一如前段时间散布于互联网上的消息一样，游戏的正式名称已经确定为“Metal Gear Solid: The Twin Snakes”。本作在情节上将以PS的第一作为基础，将MGS2的画面以及动作加入到游戏中，使游戏整体有大幅度的提升，而绝非简单的移植。另有消息称，本作还将与GBA进行连动，使用方法与“塞尔达传说·风之韵”类似。

这次负责移植开发的队伍是以制作GC“永恒黑暗”的Silicon Knights公司，而小岛秀夫与宫本茂

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES



↑GC版“合金装备”的大幅宣传画，从中我们可以多少了解到游戏大致的故事重点。期待MGS在GC有全新的表现。

则共同监督游戏制作，可见双方对本作的重视程度。小岛秀夫在最近的一次访谈中说到：“即使是没有玩过MGS的玩家也可以从这款我和宫本先生一起创作出来的游戏中感受到前所未有的兴奋。”

游戏的详细情报请重点关注下期《电软》的E3重镇报道！

SCOOP 梦幻之星力挺方糖 拓展网络不遗余力

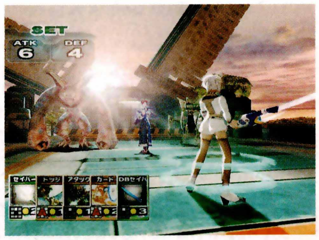
本刊讯　就在大家将网络游戏的目光都集中到PS2、XB上的时候，首开家用机网络先河的SONICTEAM再次公开了其超人气网络游戏“梦幻之星在线”的最新作品——“Phantasy Star Online Episode Ⅲ:C.A.R.D. Revolution”。在最新作中，加入了全新的角色，而且在对人物面貌服装的调整上也增加了更多的选择。而游戏的整体系统也将在这一作中有新的飞跃，而不仅仅是继承前作而已。画面方面也藉由GC的强硬机能，为PSO3带了新的感受。

尽管GC在网络上发展的并不顺利，但是PSO前作的销量却在GC上取得了非常好的成绩（GC版12万，XB版2万），由此想来SONICTEAM支持GC并非没有理由，相信本作对GC的网络事业发展也能够起到积极的作用。

而本作的详细情报将在E3展上公开，敬请留意。



↑无论是己方还是敌方的设计都非常出色，虽然是初公开画面，但是令人感到已经有了非常高的完成度。



↑硬件性能的优势在这张图中体现得非常明显，光源的变换更加眩目。同画面中的敌人数量也将成倍提升，难度的提升是可以想见的。

中国电玩榜

本期公告：
1.怎么说起来第二次机战α和最终幻想X－2的底力都很足啊，这估计也和这两款游戏有着固定的购买群体有关，现在前五甲中已有三款FF了，大作实在是强啊！不知道系列另类FF12何时上榜呢？
2.统计截止共收到有效选票1219张。

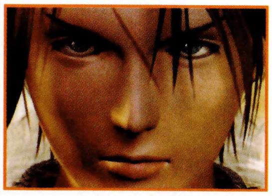
1 黄金太阳



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：403

上期 1

2 最终幻想8



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：387

上期 3

3 生化危机



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——
计票：369

上期 2

4 最终幻想10



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：367

上期 4

5 最终幻想X－2



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：339

上期 5

2003年第11期(统计时间2003年4月16日－5月1日)

名次	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	301
7	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	298
8	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	293
9	莎木2	DC	FREE	SEGA	—	267
10	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	229
11	第二次超级机器人大战α	PS2	SLG	BANPRESTO	—	228
12	真三国无双3	PS2	ACT	KOEI	—	215
13	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	210
14	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	202
15	超级机器人大战OG	GBA	RPG	NINTENDO	—	198
16	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	189
17	王国之心·最终版	PS2	ARPG	SQUARE	—	174
18	火炎纹章·封印之剑	GBA	SRPG	NINTENDO	—	167
19	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	161
20	恶魔城·白夜协奏曲	GBA	ACT	KONAMI	—	157

3月31日～4月6日
各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	0.0%
PLAYSTATION2	55.4%
XBOX	0.0%
GAMEBOYADVANCE	40.8%
GAMECUBE	3.8%

4月7日～4月13日
各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	0.0%
PLAYSTATION2	58.7%
XBOX	0.0%
GAMEBOYADVANCE	30.3%
GAMECUBE	11.0%

★最近的游戏市场真的是浪涛汹涌啊，在大卖特卖的史氏《最终幻想X－2》余热未消时，眼镜的第二次机战α又迅速杀到，看来SONY是没有不获胜的道理了，最近又在年度结算表上看到了该公司大盈利的消息，两千万的机器销售、两亿的软件销售，久XXXX在笑，盖茨在投资。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	PS2	RPG	ENIX	未定	3954
2	生化危机4	GC	AVG	CAPCOM	未定	1882
3	樱大战5	PS2	SLG	SEGA	未定	1632
4	鬼武者3	PS2	AVG	CAPCOM	2004年3月	1314
5	最终幻想·水晶编年史	GC	ARPG	SCUARE ENIX	7月18日	1145
6	神乐传说新	GC	RPG	NAMCO	2003年夏	847
7	马里奥赛车GC	GC	RAC	NINTENDO	未定	843
8	新约 圣剑传说新	GBA	RAC	SCUARE ENIX	7月25日	733
9	幻想传说新	GBA	RPG	NAMCO	2003年6月	721
10	寂静岭 3新	PS2	AVG	KONAMI	未定	680

瞩目



★被合并新闻炒得到处可见的NAMCO现在又有新动作，在GC上推出的传说系列最新作不知道来自何处的考虑，既在不冷不热的主机GC上推出，系列又首次采用全3D表现，在这个游戏界的动乱时代，我们可以说声走好！

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	销量	总
1	最终幻想11·吉拉特的幻影新	PS2	网络RPG	SQUARE	4月17日	92100	92100
2	勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心	GBA	RPG	ENIX	3月27日	89200	408600
3	.hack//绝对包围 Vol.4新	PS2	RPG	BANDAI	4月10日	86049	86049
4	火热棒球2003	PS2	SPG	NAMCO	3月20日	80700	159400
5	瓦里奥制造	GBA	ETC	NINTENDO	3月21日	68400	238800
6	NARUTO 激斗忍者大战!新	GC	FTG	TOMY	4月11日	59000	59000
7	第二次超级机器人大战α	PS2	SLG	BANPRESTO	3月27日	56400	439200
8	最终幻想X-2	PS2	RPG	SQUARE	2月13日	44000	1893600
9	太鼓之达人·春祭新曲	PS2	音乐ACT	NAMCO	3月28日	43600	212400
10	牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们新	GBA	ACT	VICTOR	4月20日	26500	26500

瞩目



★最近的两款最终幻想新作实在让人大大摔跤的说，先不说忽然变得和琉库一样活蹦乱跳的尤娜，那奇怪的多个故事结尾也让人摸头，现在的FFXI又有了资料片了，增加的召唤兽好像在向世人说："我才是FF正宗的系列最新作"。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	106056
2	太鼓的达人4	(system246、namco)	20004
3	世嘉四人麻将·网络对战版	(naomi2、sega)	19510
4	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	17159
5	头文字DVer.2	(naomi2、sega)	16460
6	时间危机3	(system246、namco)	16169
7	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	8663
8	世嘉四人麻将	(naomi2、sega)	7531
9	罪恶工具XXRELOAD	(naomi2、sammy)	7146
10	VR足球2002	(naomi2、sega)	6311

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	银河战士	gc、nintendo、fps
2	大逃亡	ps2、scee、act
3	GTA·罪恶都市	ps2、rockstar、act
4	天诛3	ps2、activision、act
5	THE SIMS	ps2、ea、slg
6	雷曼3·HOODLUM HAVOC	ps2、ubisoft、act
7	DANCING STAGE PARTY EDITION	ps、konami、音乐act
8	超级猴子球2	gc、sega、act
9	超级阳光马里奥	gc、nintendo、act
10	真人快打·死亡联盟	ps2、midway、ftg

本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

凡参加"中国电玩榜"投票的读者，均可能得到每隔半月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供，奖品为"Mr.drill"（钻地小子）的毛绒玩具，特此感谢！

浙江	陈文鑫	浙江	朱晓潮	广东	刘恭	北京	牛亮	重庆	唐欣
广西	蔡泉泉	宁夏	林正	福建	吴志荣	吉林	殷成	北京	杨磊
四川	李旭	河北	张亮	辽宁	刘亮	江苏	张亮	北京	吉爽
广西	陈行健	广东	陈绮年	重庆	李世磊	长春	王桐	北京	齐梦捷
福建	郑晓航	四川	张路	江苏	孙骏	广西	胡云峰	内蒙古	刘家文
福建	庄灶辉	天津	张国宏	贵州	任涛	广东	陈少波	广西	谭毅龙
黑龙江	谢卫东	贵州	雷伟	四川	李染	广西	石佳	天津	曲永国
湖北	孙奥	广东	刘磊	广西	林朝荣	福建	张峰	上海	孙旭东
广东	周锦坤	上海	葛永生	广东	袁国恒	上海	邵驰俊	山西	田尧
上海	孙祺舜	辽宁	黄维	吉林	沈培峰	上海	龚魁荣	山西	郭冬冬

与电影版迥然不同的「魔界转生」

今年再度被搬上荧幕的山田风太郎的小说杰作《魔界转生》首次走入了游戏殿堂。凡是看过这部电影的人，应该对洼冢洋介和佐藤浩一精湛充满魄力的演技记忆犹新，本作也是一部不输电影的剑客佳作。从死亡的世界再度苏醒的天草四郎时贞，柳生十兵卫为了讨伐他再此展开了战斗。到底胜败如何，全掌握在你的手中！



在现世苏醒的天草四郎时贞，他的目的就是使用魔界转生大法将魔界的众多魔怪召唤到人间。



主人公和电影一样都是柳生十兵卫。玩家要不断磨练自己的剑术，踏上打倒天草的旅程。

利用技与智慧在乱世求得生存！

除了剑术动作以外，游戏中还有大段精彩的剧情。



充满魅力的登场人物齐聚一堂，凄美的剧情动人心魄。



从4月26日起在日本东映系影院公映的电影《魔界转生》终于降临到了PS2。本作在世界观保持不变的基础上，讲述了一个完全不同于电影的故事，如果你是电影和原作的FANS，就不要错过！在PS2上体验究极的剑客活剧吧。

魔界転生

魔界转生

PS2	厂商：D3		发售日：2002.7
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

历代剑豪挑战柳生十兵卫！

故事发生在导原之乱10年之后，德川第三代将军德川家光的时代。终于复活的天草，突然出现在人称南海之龙的纪州大纳言·赖宣的面前，并唤醒了魔界众荒木又右卫门。另一方面，赖宣为了让所有的魔界众复活开始在日本四处搜集作为忍体的女性。其中一个被抓走的女孩就是十兵卫的朋友一尾弥。于是，为了救出少女十兵卫开始朝着赖宣的所在地进发，一路上还要面对无数被天草唤醒的剑豪和鬼魅魍魉。



对生的执念打开了魔界的大门。为了报仇连斩36人的剑豪·荒木又右卫门再次复活。

旅途中的十兵卫不断受到各种各样的怪物的袭击。现在，各地鬼魅魍魉四处出没，日本已经变成了魔物的巢穴。



柳生十兵卫三严



和魔界众展开斗争的本作主人公。尽管拥有傲人的天赋，但却封印了自己的杀人剑，渴望自由奔放的生活方式，由于天草的复活再度拿起了剑。

为了实现真正的自由世界

每次进入都会发生变化的作战地点自动作成



本作最大的特色就是对战斗地点的细致刻画。因为战斗区域的构造每次都将随着玩家的移动而发生变化，所以充满了十足的新鲜感。而且，开始的地点也可以由玩家随意决定，如果到达设定的出口，就可以进入其他的区域继续展开战斗。









「让你在史无前例的极乐世界中泰然死去……」





天草四郎时贞

岛原之乱的首要的策划者。发誓要向杀死自己的德川幕府复仇，于是利用德川赖宣，使用秘术·魔界转生让众多的剑豪再度复苏。世界将因为他而黑暗。



藏罗宇品

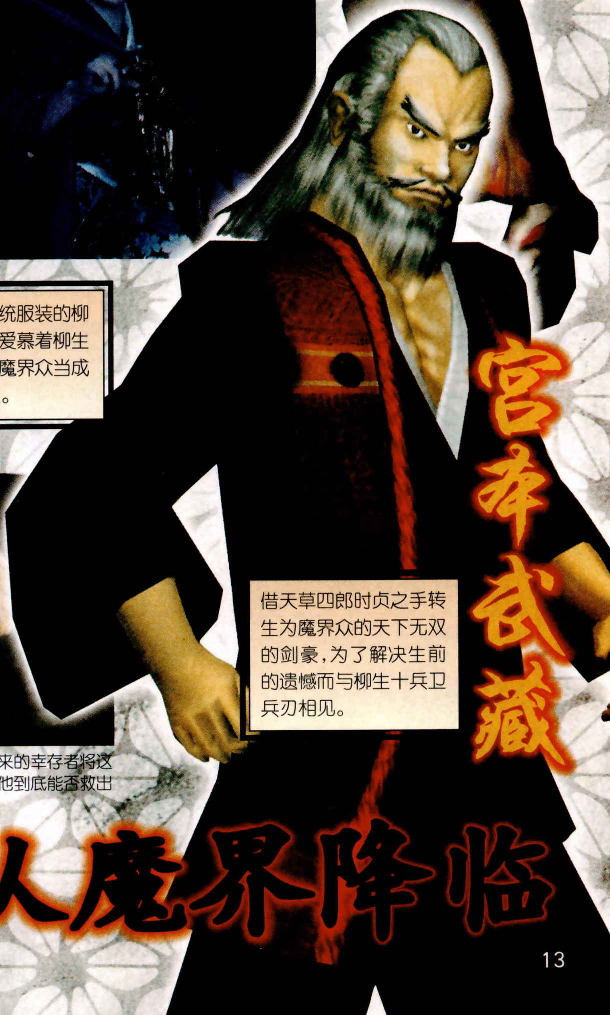
天草在路上认识的女性，她究竟有什么目的，又会对柳生的命运造成什么影响呢?





尾弥

身着日本传统服装的柳生众之一，爱慕着柳生十兵卫。被魔界众当成了忍体抓走。





魔界众突然出现，逃回来的幸存者将这个消息通知给十兵卫。他到底能否救出尾弥呢！？



宫本武藏

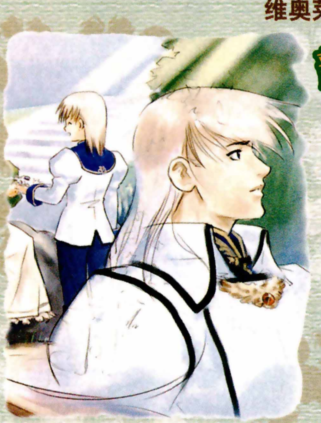
借天草四郎时贞之手转生为魔界众的天下无双的剑豪，为了解决生前的遗憾而与柳生十兵卫兵刃相见。

天草四郎时贞从魔界降临

ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2～

维奥莱特的工作室～古拉姆纳托的炼金术士2～





新要素 「商店系统」的具体内容本次开始陆续公开!

PS2	厂商：GUST	发售日：2003年6月
	类型：RPG	价格：6800日元	对应：杜比环绕

作为《工作室》系列的第5部作品，本作的发售日已经定在了今年6月。这次我们将为大家介绍"商店经营"方面的最新情报！好了，各位不要走开，我们切入正题。

炼金术的商店「维奥莱特」开张!!

为了复兴逐渐衰落的村子，也为了让双亲认可自己的能力，维奥莱特和哥哥帕鲁托罗合力开了一家炼金店。在这里玩家可以体会到工房里忙碌的炼金生活、奇奇怪怪的突发事件和各种新奇的迷你游戏！除此以外，我们还要随时关注自己的商店。经过磨练后的炼金术，一定可以让周围的人对你赞叹不已！



工房会随着故事的进展不断改建，而且其中还会遇到许多特殊事件。



商店的名字是维奥莱特。开张后别忘了随时察看商店的经营状况。让我们努力把维奥莱特装点得更加美丽吧。

STEP1

将商品摆上货架

想开好一家商店，首先就要把商品放到货架上。由于店面的空间有限，所以玩家必须仔细掂量选择哪些货物上架。通过在游戏中对商店的经营，玩家就会体会到自己开店的艰难啦！



茶色区域是最显眼的地方，畅销商品就摆在那儿吗?



把相同商品放到一起，这样会更显眼，便于顾客发现！

千万要跟上村里的流行风潮

即使是小村镇，也一定会有流行的东西。所以，商店里的商品也要符合流行的趋势！想知道现在什么最好卖吗?赶快去收集情报吧。



如果最近有感冒肆虐，药材的销量就会上升。



只有将流行趋势尽数掌握，才能合理的摆放货物。



STEP2

站在柜台前微笑着接待客人

好了，终于将商店整理好了，接下来就该正式营业啦！通过和顾客的接触，你可以了解每个人的性格和喜好！只有掌握他们的偏好，才能准备好各种特殊商品以满足他们的需求。在人口密集的地方，交流可是最重要的哦。





自己担任店长，掌握每一位客人的动向。



如果没有库存，也可以接受订货。总之商店的服务很周到。



真奇怪，她为什么会突然带着礼物来商店呢?

带着礼物来访!?

STEP3

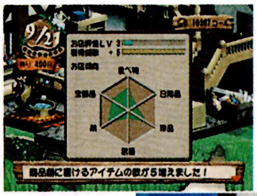
让我们与商店一起努力成长吧！

经营的成功与否完全取决于顾客的评判。在菜单上选择“商店状态”就可以查看顾客的评价和各种商品的销量。如果到商店购物的客人买到了中意的商品，他的好感度就会提高。一旦“经验值”和“商店等级”上升，玩家就可以增加货架，重新装潢，把商店的规模进一步扩大，所以，作为经营者的玩家一定要特别注意商店的评价值！



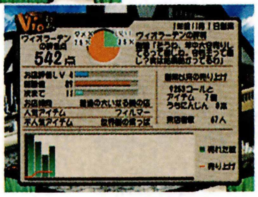
满足某些条件后，玩家就可以增加店里的设施！这样炼金术的效率是否也会随之上升呢？





1天结束后，玩家可以看到当天所有种类商品的销售情况。

最重要的是了解顾客们需要什么商品。



这就是《工作室》的状态栏。虽然资金非常重要，但也不能小瞧顾客评价的作用，因为顾客的评价就是商店灵魂！

STEP4

自己有事可以拜托别人担任店长

作为一家商店的经营者，难免要外出进一些新货。在商店的经营状况逐渐走上正轨后，玩家还要收集素材、外出修行，这个时候就需要有一位值得信赖的朋友暂时代理商店的工作。不过挑选代理店长必须慎重，因为一旦代理店长失职，商店的评价就会下降，玩家的辛苦努力就会付诸东流。



如果拜托帕鲁托罗美乌斯的话…

玩家可以拜托哥哥帕鲁托罗美乌斯，虽然他绝不会拒绝，但是待客的态度实在是～太恶劣了。所以还是不要选他为好！



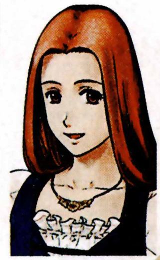
接待顾客时还会发生各种特殊事件。不过这家伙的脾气很容易让顾客对商店的服务产生不满。



由克拉拉代管商店业务时，虽然商品的销量不会增加，但是商品的评价值却会上升。

如果拜托克拉拉的话…

克拉拉是个温柔美丽且值得信赖的大姐姐。但是由于缺乏社会经验，所以让她做代理店长也不是很合适。



特别介绍光临商店的各位上帝(顾客)!!

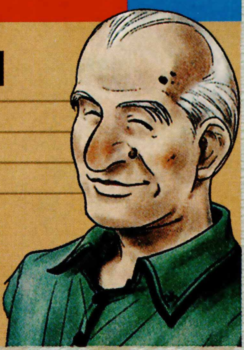
这些登场客人是按照名为“DCU”（需要判断型行动组件）的系统活动的，换句话说就是他们的行动非常随意，就好像真人一样。他们来商店购物之后，会把自己对商店的印象告诉其他人。也就是说，如果有一个人对商店的服务不满意，就会影响到全镇公民对商店的评判。下面我们就公开四位经常来商店的顾客。

顾客1

爱喝酒的老伯

来店频度：经常
评价：相当好
爱好：酒

虽然喜欢喝酒，但头脑还算清醒，是个终年醉醺醺的老伯。他经常来买一些价格很高的酒，是商店的常客！

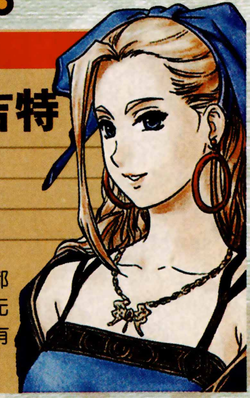


顾客2

大小姐布莉吉特

来店频度：看心情
评价：华丽的
俗气度：俗不可耐

除了宝石以外，对任何东西都不感兴趣，一旦发现精品，无论多少钱都要买回家。不过有时候也会来买一些药品……

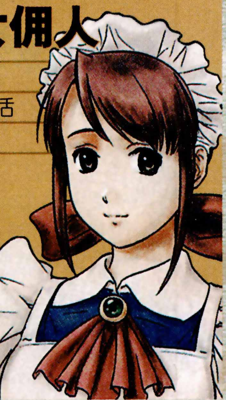


顾客3

勤劳的女佣人

来店频度：时常
评价：适合居家生活
容姿：可爱

除了经常买食品和日用品外，有时也会买药，据说是因为母亲有病在身……她偶尔也会为你的商店提供服务。

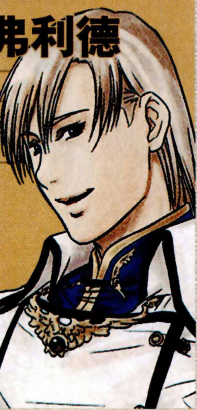


顾客4

帅哥罗得弗利德

来店频度：偶尔
评价：总体不错
骑士度：训练中

自幼就开始特训，并拥有了圣骑士的称号，经常来买武器和防具，是个非常温柔的人。把他作为冒险的伙伴应该是不错的选择。



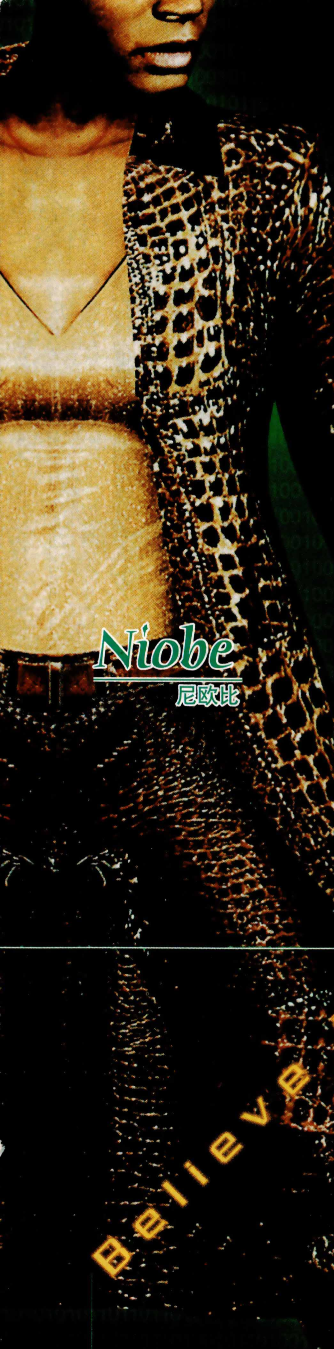
通过预约可以得到「工作室」系列的原声CD！

从5月份开始，如果在日本预约限定版游戏，就可以得到工作室系列的原声BGM《ATELIER BEST》！说不定《电新》CD也会将它收录其中哦。





饭斯必备的豪华套装!!





实现电影与游戏的协作

席卷全球的电影巨作《黑客帝国》在上映4年后终于实现了游戏化。游戏中崭新的设定创造出了一个可以让玩家亲身参与的、犹如现实般的虚拟世界。与电影一样，故事脚本仍由Wachowski兄弟负责，有了这两位大师的鼎力加盟，相信游戏版《黑客帝国》一定不会让广大饭斯失望，让我们拭目以待吧。

THE FIGHT FOR THE FUTURE BEGINS



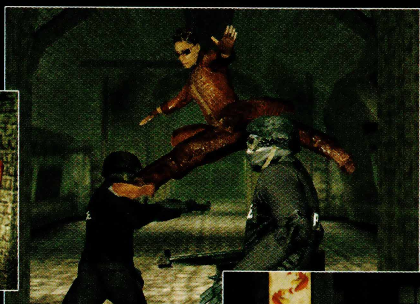
游戏中加入了大约1个小时的精彩MOVIE，一个由矩阵构成的虚幻世界在游戏中重现。

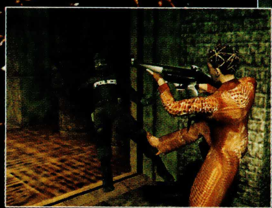
Niobe
尼欧比

Believe the unbelievable

ENTER THE MATRIX

全新的矩阵世界，在



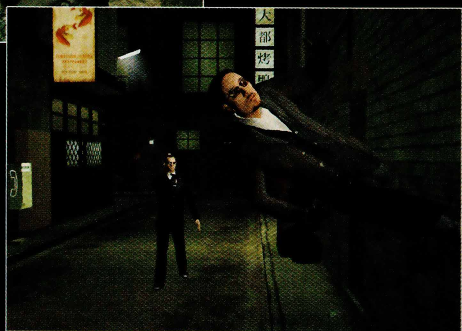


电影中受到一致好评的格斗、枪战等场面在游戏中应有尽有，MATRIX虚幻神奥的世界观在游戏中与玩家再次见面。

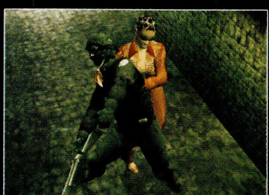
在受到人工智能支配的地球上，
濒临灭绝的人类完全由电脑负责培养和管理，
电脑为人类提供有限的生物能源。
但是，人类自己并不知道生存的真相，
他们在虚拟的现实中过着平稳的日子……
这就是“矩阵”。
不过在这个所有人都被假象所蒙蔽的世界上，
已经有一部分人察觉到了真相，
他们不惜付出生命，决心寻找人类的救世主。

火爆的打斗场面

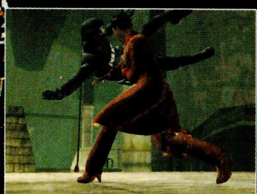
《MATRIX》的构成要素之一就是精彩的功夫镜头。电影中我们曾看到了大段由袁和平指导的、具有东方色彩的格斗场面。而游戏版中的华丽动作也是由袁和平先生参与制作的，大魄力的打斗镜头即将在游戏中重现。

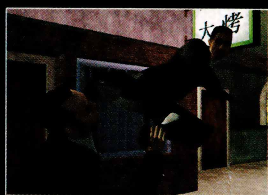


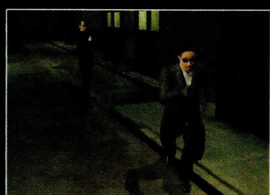
What's MATRIX?

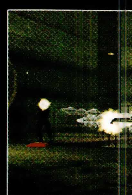














2003 MATRIX YEAR

说句题外话，
《MATRIX》的续集《重装上阵》已经在美国上映，
而且11月份还将推出《黑客帝国》的完结篇《帝国革命》。
第一部的故事讲述了主人公尼奥作为救世主而觉醒，
续篇则以真实的未来人类世界为舞台，
着重描述了人类与电脑间的激烈战斗。

Matrix Reloaded
Matrix Revolutions

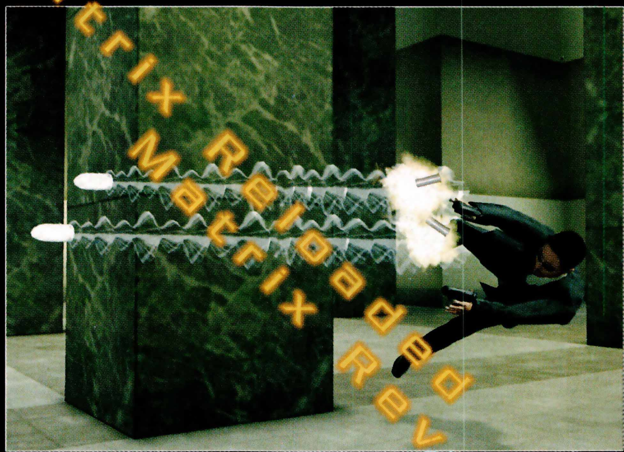


Ghost
哥斯特

与电影密切相关的情节

游戏版《MATRIX》加入了三部电影《黑客帝国》中没有提及的篇幅。而且游戏中完结篇《帝国革命》中到处散落的暗示也和电影中的情节环环相扣。看过电影原著的玩家一定会再次被其峰回路转的情节所折服。





黑客帝国

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2003.6.19
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

PS2上重新无限展开



电影原创角色总动员

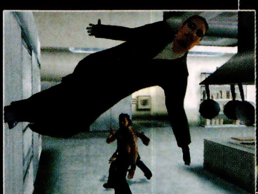
游戏中的玩家要与支配现实世界的“电脑”作战。进入战斗前首先要选择使用角色，每位角色的特点和使用招式各不相同。与电影原作相同，玩家的对手也是在矩阵世界中追踪人类的、以史密斯为首的强大刺客。玩家将在似曾相识的世界中与矩阵刺客展开殊死斗争。

另外，今作除了计划在PS2上发售外，也预定在GC和XBOX上推出，三部主机的玩家都可以放心的等待游戏发售了。

FORGET EVERYTHING YOU'VE EVER SEEN

游戏中不乏原创角色，玩家在玩游戏时也能感受到和看电影一样的魄力和临场感。

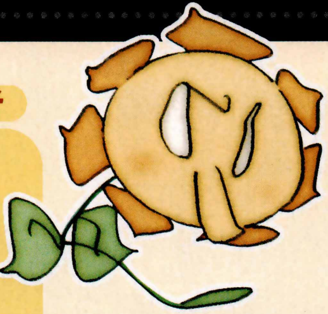






Agent Smith
阿杰特·史密斯





太阳的使者
御天子

给予身为吸血鬼猎人的主人公精神支援的太阳的使者。面对各种突发情况能够给予主角极为有用的忠告。给他配音的是出乎大家意料之外的一个人……

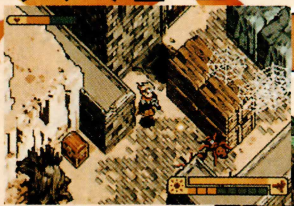


KONAMI

小岛倾力奉献太阳动作游戏!

在阳光下展开的
动作RPG

曾一手打造出《合金装备》及《ANUBIS》等巨作的KONAMI的小岛监督再次推出一款全新概念的游戏，那就是《我们的太阳》。这款游戏的系统极为别出心裁，它内置了光线感应器，并将采集到的光线在游戏内还原成能量。我们这次要介绍就是这样一款阳光动作RPG。





除了攻击动作以外，玩家还可以隐藏在墙边或者溜之大吉，怎么样，是不是很有小岛作品的味道。而且，时间及道具的要素等也很有意思。



画面中的主角正在使用太阳枪“GUN DELL SOL”打击敌人,在游戏中动作要素也很强。





吸血鬼猎人
加戈

继承太阳枪“GUN · DELL · SOL”的主人公加戈，与御天子一起担负起了打倒不断出现的僵尸的使命。

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2003年夏
	类型：A · RPG	价格：未定	其他：——

业界首款内藏太阳感应器的游戏!

KONAMI的小岛秀夫再次送上最新作。使用真实世界的太阳光进行游戏的精彩动作RPG。让我们在阳光灿烂的夏日，带上GBA尽情享受吧!

ボクらの太陽™
太陽アクションRPG

太阳是

阳光的照射是游戏的关键！

在实际的太阳光下进行游戏，感光器感知到阳光后就会把太阳光的强度表示出来。所以最关键的就是一定要让游戏照到光线，只有这样玩家所使用的武器GUN · DELL · SOL才能充满能量。而且，在面对BOSS时，还需要用让太阳光增幅的装置，所以以后出门时，一定要记得带上GBA，要知道太阳是你强有力的朋友。

用PILE DRIVER打倒吸血鬼







明亮的地方是吸收能源的关键

太阳枪能量槽

表示GUN · DELL · SOL的能源的数值，如果使用太阳枪攻击能量就会逐渐减少。只要在有阳光的地方按下B键，能量就可以回复。

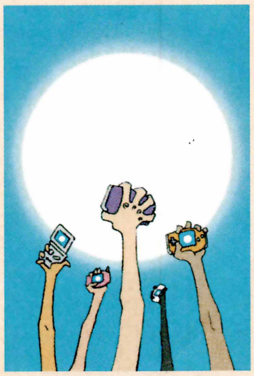
阳光能量槽

表示游戏卡内藏的感光器所感知到的阳光强度。这个能量槽越长，GUN · DELL · SOL的能量就回复的越快。

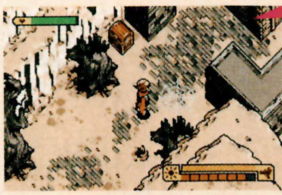
现实的太阳是你最好的伙伴

如果白天玩的话在阳光下是最有利的





这个游戏最基本的一点就是要走出家门，在阳光下游戏。就算是遇上阴天，最好也要到室外游戏。就像左图一样，该游戏可以同时对应GBA和GBA SP，赶快向着太阳高举起你心爱的机器吧。



将GBA放在阳光下！



太阳枪 GUN · DELL · SOL

主人公所持有的传说之枪。可以积蓄能量，并且有着各种不同的攻击方法和效用。

按照真实时间变化的昼夜！

这个游戏不只可以感知阳光，由于卡内内置了时钟装置，所以在游戏中玩家可以体验到真实世界中的昼夜变化。根据玩家所处区域和季节的不同，可以设定好日出的时间，怎么样，这个系统很不错吧。



昼：当然是得到太阳的恩惠的最佳时间啦。这个时候枪的能源也是最充足的。

夜：夜晚是属于僵尸们的时间，在这个时间段是不是应该尽量减少攻击活用战略呢？

我们的朋友！



现实世界的我，梦幻世界的我——和这两个我……恋爱吧

ゆめりあ

Yumeria



左边的图就是发卖当日推出的特别版的封面。只要预约购买该特别版，还能得到印有茉奈穿着校泳装服图案的抱枕呢。

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2003.4.24
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

在现实世界和梦幻世界，与两个世界的五位女主角相会，有泪有笑的实时3D恋爱冒险游戏，这就是NAMCO即将上市的《Yumeria》。这次，我们要为大家介绍的就是这个游戏的全部系统以及各个女主角们的详细资料！发挥玩家们的想象力，努力打动她们那温柔的心吧！！

冒险篇 Adventure Part 通过会话提升好感度吧

主角三栗智和是一个刚满16岁又非常讨厌学习的高中生，在现实世界中他遇到了可爱的女主角们并从此展开了一段奇异的冒险。在学校、街道上等场景一边和遇到的女孩对话，一边选择分支选项提升她们的好感度。这部作品中最引人注目的大概要算是可爱美丽的女主角们了。玩家除了1对1的对话外，还可以同时和女主角的另一个朋友进行三人对话，而且主人公每一个细微的行动都会影响到剧情的进展。由于采用了最新的3DCG技术，所以人物的表情等每一个变化都格外生动细腻，并与谈话的内容丝丝相扣，给人一种过去恋爱游戏完全所没有的全新魅力。



以小猫般的神情抬头看你。当然，视角可以随时改变，而且也是3D画面。

整个游戏共分成3篇。而且每个篇章一开始都会插入一段序篇和开始的动画，整体来看本作就像是一部卡通一样。





她们俩正在说些什么悄悄话呢。面对这么可爱的女孩身穿泳装装站在你面前，谁能够不动心呢！？



谈话中会有选项，要和谁一起回家呢，茉奈还是水木？赶快提高你所选择女主角的好感度吧。

在学校、街道、泳池旁和女主角们相会

战斗篇 Battle Part 使用力量

由于梦世界“莫艾拉”受到了威胁，甚至连现实世界也受到了影响，战斗篇中我们的任务就是要打倒敌人“菲德姆”。玩家可以选择2位女主角共同作战，除了普通的攻击、回复和防御以外，主人公通过接触女主角身体的不同部位还可以获得不可思议的力量，可使出威力强大的“力量爆发”。女主角可以被触摸的身体部位最多有3个，虽然一开始只能接触女主角的手，但如果成功地在冒险篇中提高了好感度，还可以触摸一些更亲密的地方。当“菲德姆”的HP变成0时，就可以改换专门负责破坏其核心的角色上场了，用专门的招式一气获胜吧。



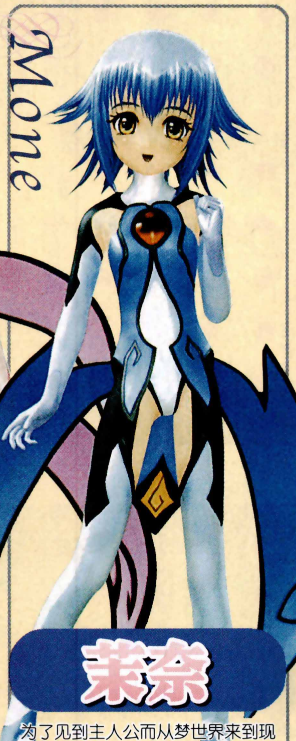
在战斗篇中出现的分支选项是有时间限制的。但玩家依然可以自由地从各种各样的角度欣赏女主角的美丽姿态哦。

「拜托，请触摸我」



吾妻水木

喜欢看电影和收集各种小玩艺儿，尤其擅长做家务事，是主人公在现实世界的同班同学。在梦世界中使用弓作武器对抗菲德姆。



茉奈

为了见到主人公而从梦世界来到现实世界的少女。个性坦率表情丰富，和她娇小的身材不相称的是，她使用的武器是巨大的加农炮。

面具下隐藏着美丽的容貌

希尔珂 *Silk*

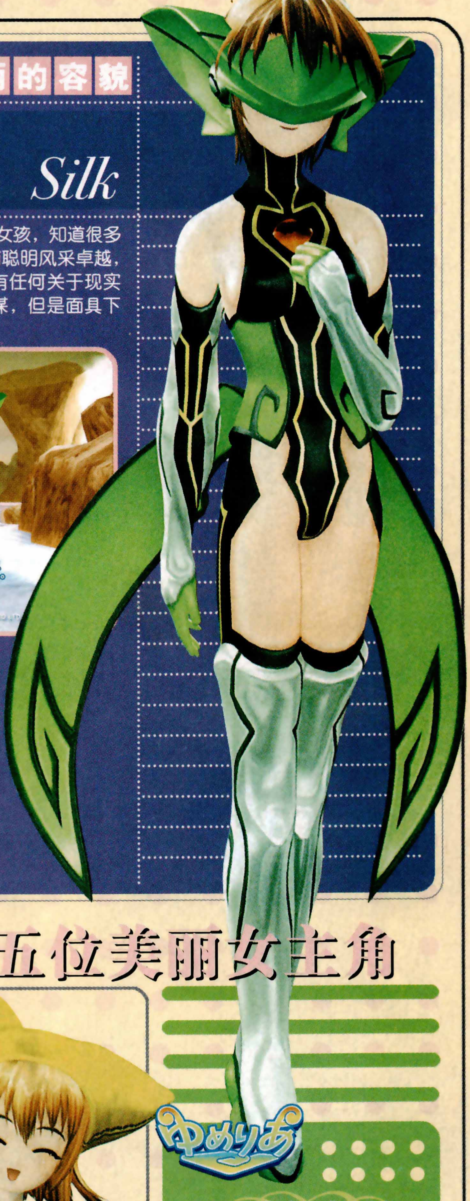
主人公在梦世界"莫艾拉"见到的女孩，知道很多"莫艾拉"和"菲德姆"的情报。头脑聪明风采卓越，和其她的女主角不一样的是，她并没有任何关于现实世界的记忆。她也是主人公最好的参谋，但是面具下的脸孔一直是个未解之谜……

主人公一行人来到「莫艾拉」后，见到了一直在与「菲德姆」作战的希尔珂。



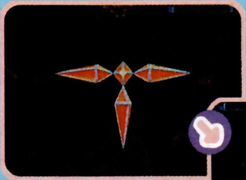
希尔珂认为自己之所以会在"莫艾拉"就是为了拼尽全力地守护主角的安全。



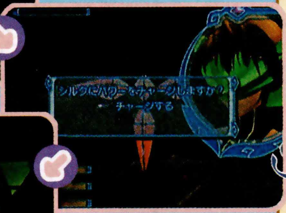


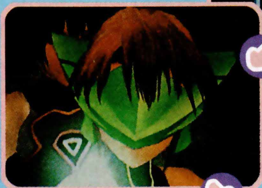
打倒敌人「菲德姆」!

力量爆发的流程



游戏采用了几何学来表现菲德姆。如果拒绝女主角的请求不使用力量爆发，还能看到她落寞失望的表情。





这次触摸的部位是肩膀。主人公摸过的地方开始逐渐发光，这就是女主人公的神奇力量。



一旦使用力量爆发就会出现特定画面，一边高呼招数的名字一边使出华丽的绝招。所有角色招数的名字都不同。



接触部位不同 力量也会改变!!

在梦世界邂逅的五位美丽女主角



千条九叶

活泼任性的小女孩，从国外归来的主人公表姐妹(姐姐是千条七濑)，遇事积极乐观。使用的武器是可以制造闪电的剑。



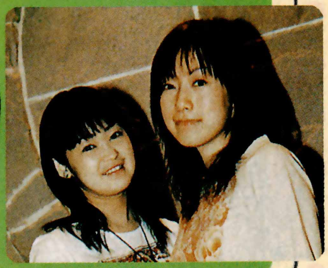
奈奈可

一心一意只顾追寻神秘事物的谜之少女。头上那对可爱的大大猫耳是她的独家标志。作战时使用的武器是大回旋镖。

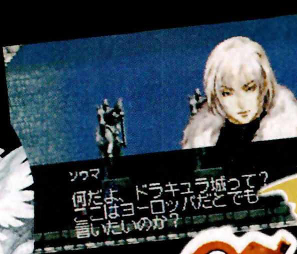
活动情报!!

「Yumeria春之祭」开幕!!

为了纪念本作的发售，东京秋叶原的公司总部大楼将举行"Yumeria春之祭"的活动。(4月26日11:30～)。4月26日，大阪的2号店(4月27日15:00～)也将举行这个活动。各位角色的声优预定也将出场，想要知道这个活动的详细情况，请登陆网站http://www.yumeria.com查询。







Castlevania™

晓月の円舞曲

あかつき メヌエット



新的吸血鬼猎人

来须苍真

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2003.5.8	
	类型：ACT	价格：4800日元		其他：——

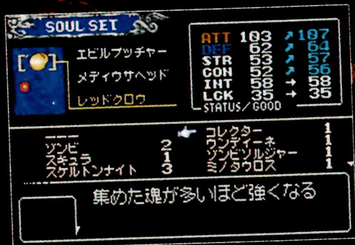


新的传说徐徐拉开了帷幕……

跨越国界德拉克拉城堡再次苏醒了

夺得敌人灵魂

打倒敌人得到残留的灵魂后，苍真就可以得到那个敌人的能力。夸张的是，这些能力数目多达100种以上，共分成4大类。这种夺得敌人灵魂同时学习能力，并根据情况选择使用技能的系统就是本作最大的卖点了。



↑可以让玩家在状态画面改变装备的灵魂。不想赶快试试看吗？

灵魂的种类之一1 BULLET类

消耗MP使出单发攻击的灵魂。一般在做出像小刀这样的飞行道具系攻击时使用的比较多。一旦得到了这个灵魂，在面对远处的敌人时就可以轻易取胜了。灵魂攻击的威力根据消耗的MP各有不同。

尼多鲁兹



↑浮在空中的机雷。在一定时间后爆炸。

GBA上的《恶魔城》系列最新作就要出台！该作以日本为舞台，描写了高中生来须苍真前往德拉克拉城堡探索的故事。和前作一样，本作中除了将出现许多各具特色的武器外还导入了能够吸取敌人能力的新系统，动作性也有大幅提升。同时，该作对应GBA LINK，玩家可以自由和其他人交换数据。

与巨大BOSS的激烈战斗!!

巴罗鲁



身长数丈用巨大的手攻击苍真！

←从黑暗中向外窥视的巴罗鲁。千万小心不要被它的大手抓住。



在激烈的攻击下毫无喘息的时间！

↑巴罗鲁可以从眼睛里发射出卷起灼热火焰的光束！赶快用二段跳闪避吧！

雷基欧



←令人作呕的怪物，由许多像尸体一样的东西组成。主角一边和它兜着圈子一边接近它，苍真能够打败它吗！？

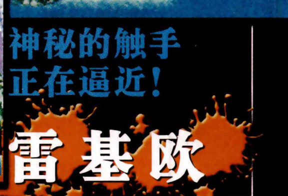


迫近的恐怖怪物！



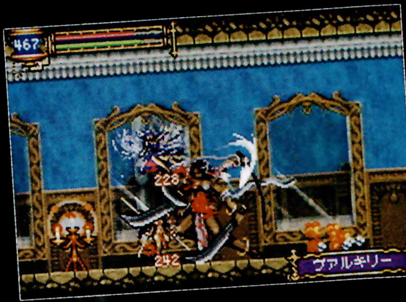
→这也是雷基欧的攻击！？挥舞着如同波浪般的触手！

神秘的触手正在逼近！



灵魂的种类之一2 GUARDIAN类

一旦发动，只要还有MP就可以一直生效。当然，中途也可以主动取消。在战斗中虽然也可以使用，但还是用在某些特定地点的行动上比较实际。

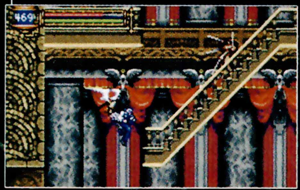


卡莉

←变身成魔人后向前猛冲，而且在变身时敌人的攻击一律无效，赶快趁机消灭恶魔吧。

↓主角全身被青白色的光圈所包围，可以弹开所有敌人射过来的武器。

飞行盔甲



↑跳起后的下落速度会变得非常缓慢，而且能够跳到很远的地方。

死神



→镰刀一把接一把的出现，赶快迎击敌人吧。



巨大幽灵

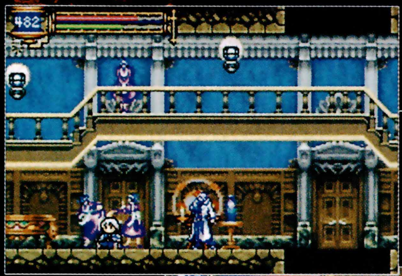
关键点 可以将收集到的灵魂和朋友交换！

如果使用GBA LINK，玩家就可以和好朋友互相交换收集到的灵魂了！集齐所有灵魂将不再是梦想！但是，一旦送出成功自己可就没有这个灵魂了，所以还是好好考虑考虑吧。



↑已经登录在“SOUL”图鉴上的怪物，这就意味着你已经成功搜集到手了。

的苍真将会获得新的能力！



杀人娃娃

←为了吸引敌人的视线放出娃娃。当敌人转移注意力时，你可以选择是攻击还是逃跑。

灵魂的种类之一3 ENCHANT类

不用消耗MP就可以自动发挥效果的灵魂。有的可以在水上行走，有的可以实现特殊行动，有的则可以提高各种能力值。

斯基拉



←装备这个灵魂时玩家就可以在水中行走了。

小恶魔

←使用这个灵魂的技能就可以向前方投掷刀刃，这个能力从游戏一开始就可以得到，用起来也很有效。



灵魂的种类之一4 ABILITY类

和其他的灵魂不同，玩家只要得到一次这种灵魂就可以在以后一直发挥效果。不需要改变装备，也不用消耗MP，玩家立刻就可以做出诸如二段跳等特殊动作了。



反向冲刺

←可以向反方向冲刺，躲开敌人的攻击。

闪光滑走

←可以使用滑走，而且可以在狭窄的空间移动。



身份奇怪的人物陆续登场！

阳子·维尔南蒂斯

隶属于教会的魔法使后裔。在得到德拉考拉苏醒的预言后，受到教会的派遣前来调查。



J

在1999年的一次大事故中失去记忆，但拥有优秀的退魔能力。因德拉考拉的复活而陷入恐慌状态中。



哈马

外国派遣来调查该事件的军人。但是对任务似乎并不太在意，居然还在城堡的入口处卖起了东西（汗）。



赶快购买必需装备吧！



←在这里可以买到回复道具和武器等东西。

焦点 上手简单内涵深邃的巨作！让我们集体脱帽致敬吧！

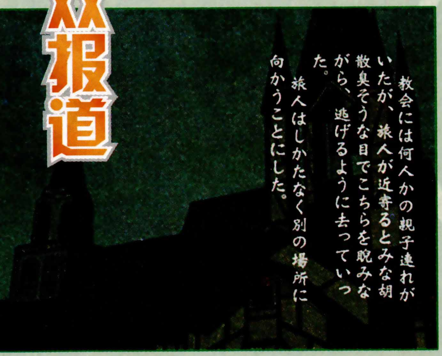
我要收集灵魂————!!不用想，这肯定又是一个只打穿了一遍的家伙在叫嚣。不过不管怎么说，收集灵魂也是本作最大的乐趣之一呢。每次出现新的敌人，都会让人激动不已的猜测“这家伙有什么能力呢?”而且即使是一些弱小又不值钱的敌人，偶尔也会有些有用的灵魂出现。当然，就算灵魂没有收集全也对玩家爆机不会产生什么影响。即使是不善长动作游戏的人，只要努力提升等级也没有什么地方到不了的。不过，如果你真的想收集齐全部灵魂，那么就不要急着前进了，在城中好好晃悠吧！



↑如果预约购买本作还能得到GBA上该系列全部作品的精美卡片。

无双报道

游戏《基诺之旅》的冒险剧情篇详细内容公布!!



日本电击文库的《基诺之旅 —the Beautiful World》(小舍刊)描写了人类基诺和会说话的摩托车艾尔梅斯漫游世界的故事，本作就是根据这部童话作品改编而成的AVG游戏。不过这次玩家可以在《基诺之旅》的世界中选择丰富的分支选项自由行动，现在就让我们来看看这部最新PS2游戏剧情部分的相关内容吧!



原作中已经提到过的故事情节在今次的PS2版中会有如何的表现呢……!

本作不但提供了忠实再现原著的“小说剧情篇”。而且相对的，也有从另一个角度出发，情节与原作截然不同的“冒险剧情篇”。它是本游戏版的完全原创部分。本作由表及里地重新审视了原著的剧情，相信各位玩家也可以通过本游戏更深刻的理解这个故事。

表 小说剧情冒险篇

除加入大量声音和多张原创插图外，剧情方面完全忠实原著。从基诺的视点叙述了原著的故事。

里 游戏原创冒险篇

玩家可以在《基诺之旅》的世界中随自己的喜好自由行动，不知能否见到原作里那些熟悉的人物呢?

本作中收录

温柔之国



在主角基诺访问之前这个国家是?

在对待旅行者非常冷漠的国家里，基诺和艾尔梅斯出乎意料地受到了欢迎。虽然这是原作中的情节，但是在游戏原创篇中玩家将见到那个国家之前的样子。在基诺来到这里之前，这个国家的人们到底是什么样的状况呢。同时，玩家在游戏中还可以见到原作中人气很高的樱。玩家们可不要错过这个重新认识原作的机会哟。



←和樱相遇的场面。她到底会说些什么呢?

PS2版《基诺之旅》通过游戏中生动的声音和画面，将原著小说中丰富的人物内心世界，淋漓尽致地表现出来，这次为大家介绍的就是可以让玩家们投身于其中的原创故事世界——“冒险剧情篇”，以及游戏发卖当日让玩家心动的预约特典。



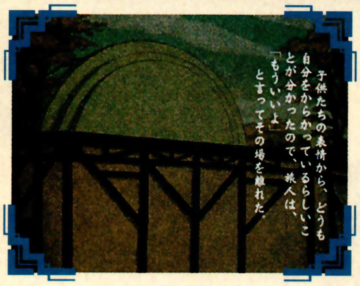
PS2	厂商：MEDIA WORKS	发售日：2003年6月	
	类型：AVG	价格：4800日元	其他：——

キノの旅
—the Beautiful World—
基诺之旅

你的旅行和我们的旅行

的三个故事情节完全公开

疾病之国



在街上和基诺他们擦身而过?

基诺他们来到了拥有高度文明，号称世界第一清洁的国家。在同一个时间轴上，另一个故事（游戏原创篇）也在基诺访问这个国家的时候一同展开。玩家也可以和基诺他们一样在这个国家中探索，运气好的话（特定条件），在街道上还能遇到基诺和他的同伴。从原作侧面追踪了基诺他们的行动。



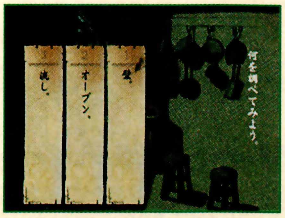
←也有在街道上收集情报的场面。他们对玩家的反应是……?

机器人偶的故事



基诺访问后发生的故事

如果看过原作的人就会知道这是一个由机器人和人类互相交织而成的故事。原著里，在这个篇章中会以一个宅邸为舞台，玩家在基诺他们去过后再去拜访，就会发现故事中的神秘的“那个东西”，并得知所有事情发生的真相。你是否能够在游戏的最后做出正确的选择呢……?



←在厨房探索的场景。这里是故事里重要的分支点吗?

游戏的原创剧情部分

标题已公布!

「胆小鬼之国」

这次PS2版所收录的原创剧情已经由官方公布了。这个新篇章的名字叫作《胆小鬼之国》，具体内容仍然处于保密中，但内容似乎反应了现代社会的阴暗面。从标题上看起来，相信整个故事仍然洋溢着原作者时雨则先生的独特风格。这个剧情和特别影像《基诺之旅 冒险手册①》，以及游戏中没有表现出来的剧情部分将会被收录在完全无剪辑版中，玩家们预定的话还会有附赠的特别小册子，大家千万不要错过!

游戏特典开始接受预约中!

预约特典 基诺之旅冒险手册②

购入特典 基诺之旅冒险手册①





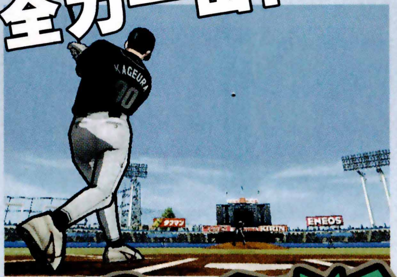
“美丽的世界”

人类基诺和会说话的摩托车艾尔梅斯的旅行

故事分成表和里两部分。

无双报道







全力一击！

白热化争夺…

梦幻对决 开幕

激闘プロ野球

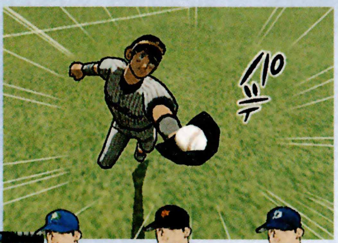
激斗职业棒球

PS2			
厂商：SEGA		发售日：2003年夏	
类型：SPG	价格：未定	其他：——	

著名漫画家水岛新司在《阿浦先生》和《大饭桶》等作品中创造的角色在游戏中登场啦！秘打和秘球等绝技将在日本棒球界一展身手！当然还有众多以实名登场的选手！这场热血激战已经上演！

水岛漫画中的经典人物挑战日本棒球！

一提到水岛新司，大家立刻会想起大受好评的漫画《野球狂之诗》和《阿浦先生》，这些名作在棒球爱好者中拥有极好的口碑。在本作中，水岛先生笔下充满魅力的角色将与现实中的棒球高手们同场竞技。游戏囊括了水岛12部作品中的30位人气角色，玩家可以自由地将他们安排到不同于原作的12支球队中，让饭斯们建立属于自己的球队，实现梦幻对决！





在特定人物对战时还会插入一段漫画中的情节。



转会由玩家自由选择 可加入任何球队

真实的选手也将参加这场激战

该游戏一方面展现了水岛新司笔下漫画人物的风采，另一方面也为玩家提供了操作现实中棒球高手进行比赛的愿望。而且游戏中的所有数据都是2003年日本棒球界的最新资料。作为日本棒球界的顶尖高手，他们能够击败传奇的漫画人物吗？



实际选手的比赛画面，临场的气氛非常热烈。



选手高桥的一棒能否粉碎水岛人物获胜的希望呢？

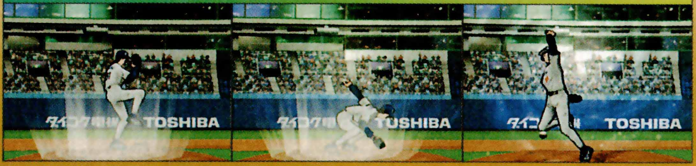
水岛漫画的神髓——秘打&秘球被完全再现！

说到水岛漫画，就不得不提起那令人手心冒汗的精彩的比赛场面，而这其中的最大卖点就是秘打和秘球！殿马的秘打“天鹅之湖”、水原的“梦幻球”、里中的“天空指叉球”等绝技，将伴随着如同舞蹈般的华丽姿势在比赛中登场。

殿马一人 秘打·天鹅之湖



水原勇气 秘球·梦幻之球







松阪投球的画面，这记强有力的投球能够成为扭转战局的关键吗？

无双报道

阿拉丁（暂定名）

在全球创下极高票房的迪斯尼动画片《阿拉丁》将再次登场于游戏中。开发商CAPCOM承诺，游戏中无论是善良的主人公还是幽默风趣的灯神，都会有不逊于电影的出色表现，让玩家领略到少年阿拉丁那种勇敢执着的精神和矫健敏捷的身手。



GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2003年8月
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

利用众多精彩动作突破重重险关，拯救美丽公主！

王国大臣贾法是一个企图谋窜皇位的邪恶巫师。为了拥有更强大的力量，他一心希望得到能够实现愿望的神奇油灯。为此，他不惜利用善良的穷苦少年阿拉丁。在这种情况下，阿拉丁为了从贾法手中救回自己深爱的公主，也为了维护正义，在灯神的帮助下展开了一场惊心动魄的大冒险。

本作再现了动画片中跃动感十足的动作。游戏中玩家可以使出包括下蹲、跳跃、跳马、投掷、悬浮等各种各样的招式，突破关卡。而在动画片中给人深刻印象的飞毯也将在游戏中登场，玩家可以在激烈的动作中重温原作的精彩情节。





←猴子是阿拉丁的左膀右臂，它可以进入某些阿拉丁无法到达的区域。





↑跳跃是游戏中最常见的技巧，阿拉丁要利用娴熟的跳跃避开障碍物以及敌人的攻击。



→相貌可憎的敌人正在抽弓搭箭，阿拉丁要捕捉他射出前后的空歇进行跳跃或者攻击。

在充满险阻的冒险世界 令人怀旧的阿拉丁登场





←阿拉丁是许多玩家的偶像，与动画原著一样，本作的阿拉丁依然是以开朗的大男孩形象登场。



←给无数人留下深刻印象的飞毯登场了，图为阿拉丁利用飞毯躲过了爆炸的熔岩。



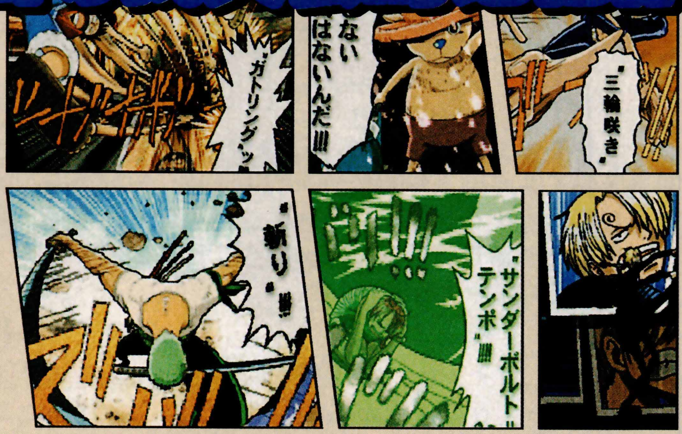


←在游戏中阿拉丁要经受各种困难的考验，图为阿拉丁正在聆听长老的教诲。



出发前往古兰朵拉茵寻找失去的记忆!!





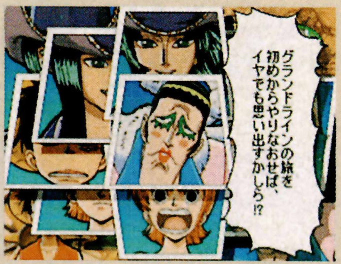
From TV animation ONE PIECE 大海的梦想

PS			
	厂商：BANDAI	发售日：2003.5.1	
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

让我们继续上次的报道，为大家介绍漫画效果十足的战斗系统。另一方面，由于东之海的强者们也将加入到《大海的梦想》这场战斗中来，游戏中的一切都将变得更加扑朔迷离，更加有趣!!

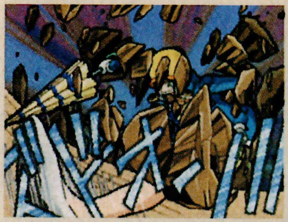
只有游戏才有的原创情节登场!!

我们将在这里介绍一个完全不同于漫画、动画和电影的全新ONE PICE，这就是即将在PS上推出的《From TV animation ONE PIECE 大海的梦想!》。新的故事讲述了路飞他们因为神秘少年诺可的笛声而陷入了沉睡，醒来后他们全部失去了记忆!今后，他们到底该如何是好?



为了寻找失去的记忆，路飞一行人乘船向着古兰朵拉茵驶去。

巴洛克瓦库斯的强敌再度归来!?

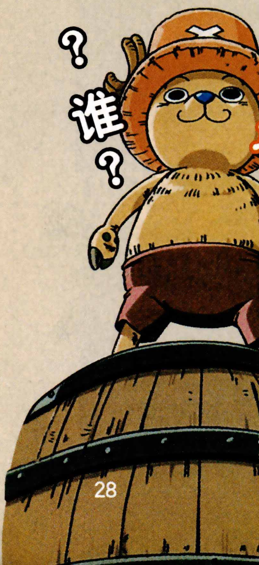


恐怖的强敌再次卷土重来。这次是Mr.5和MISS VALENTINE DAY的组合攻击。



海贼团在寻访记忆的旅途上再次遭遇强敌!不过这里的敌人并不陌生，他就是曾被路飞打倒的巴洛克瓦库斯。但是，现在失去记忆的路飞一行还能够对付阴险的Mr.5吗?真是屋漏偏逢连夜雨，不是冤家不聚头!

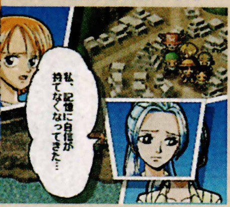
与CHOPPER首次遭遇



难道他们连同伴都忘记了吗!!



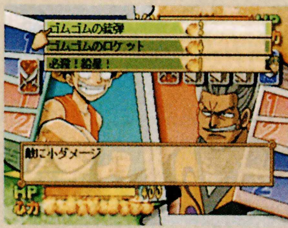
虽然他们的立场不同，但是友情深厚，可是如果没有了记忆?



当他们再次见到久违的伊卡拉姆，结果究竟会如何呢?

COMIC DRIVE组合大介绍

由漫画形象、文字再加上插图制作而成的战斗画面称为COMIC DRIVE。玩家在游戏中可以通过选择不同的卡片来出招，而且每个招式都忠实再现了原作的暴笑感。虽然最初可使用的招式很有限，但是随着收集散落在古兰朵拉茵各处的"技之碎片"，主人公就会逐渐回想起以前的招式。



当技之碎片收集到一定程度就会发生「技之觉醒」。

首先选择准备出场的战斗角色和援护角色

战斗前，玩家首先要选择参战角色，然后再指定两名援护。战斗角色和援护角色会合力对付敌人。在选择角色时玩家要充分考虑到角色的特点。



和其他的海盗团发生战斗，赶快决定迎战人选吧!



每个角色的援助招数都不一样，很新奇。

真刀真枪、堂堂正正的一决胜负!快出招吧!

一旦选择卡片进行攻击，就会进入战斗画面。在游标与力量球重合的一瞬间按下○键，攻击力就会达到最大值。按得越准，对敌人造成的损伤也就越大。



将全部力量球一起使用就会发动组合技!

数数看可以使用的卡片有几张?

战斗时使用的卡片多达13种以上。攻击和防御是最基本的，其中还有一些卡片可以对敌人或自己产生各种各样的特殊效果。怎么样，不想全部都试试看吗?



攻击卡，可使出攻击敌人的招式。



防御卡，敌人攻击时按下○可防御。



特殊卡，可提升主角能力的特殊卡。



全部复原卡，可消除所有的效果。

小向美奈子直击取材话题最新作！

潜入与暗杀 忍者美奈子登场



「天理难容 我决不能宽恕！」

人气偶像小向美奈子再次向热门游戏发起了挑战。这次她要带大家领略的游戏是FROM SOFT的最新作《天诛叁》。请大家做好准备进入忍者的世界。

Vol.6

访问厂商
FROM SOFTWARE
游戏名称
天诛 叁

Profile

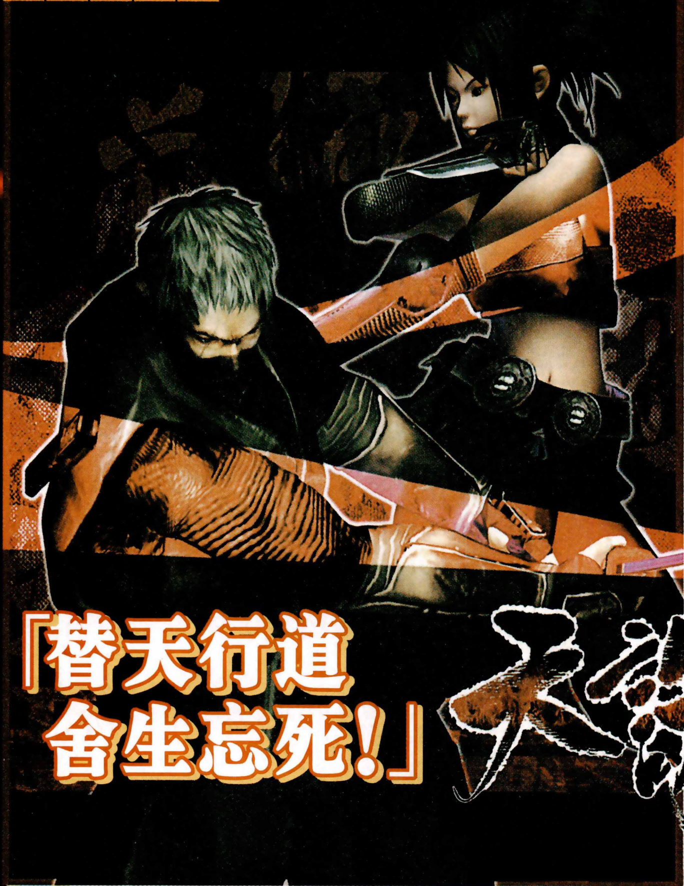
小向美奈子●1985年5月27日出生于东京都，血型AB型。身高156cm，三围B90，W58，H85，受到好评的美奈子等身大小的模特正在日本接受预约！我们这次的采访活动的主角就是冰雪聪明的小向美奈子。



扮演潜藏于黑暗中的忍者，替天行道铲奸除恶。正统忍者动作游戏《天诛》的最新作终于在PS2上登场了！现在就让小向美奈子带我们一睹该作的逼人魅力吧！

忍者动作游戏的最高峰！

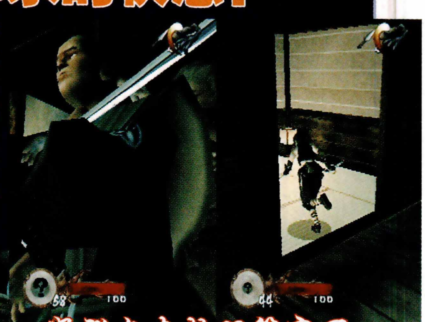




「替天行道 舍生忘死!」天诛 叁

「天诛 叁」的关键点① 一击忍杀的快感!

“从背后逼近敌人，而后一击毙命”——这就是天诛系列的最大魅力。“真正的忍者懂得如何隐藏自己，悄悄潜入敌阵完成任务。我们就是希望大家能在游戏中体验到这种非同寻常紧迫感。”（锹差）由于被敌人包围就会变得非常不利，所以玩家必须小心前进，步步为营。



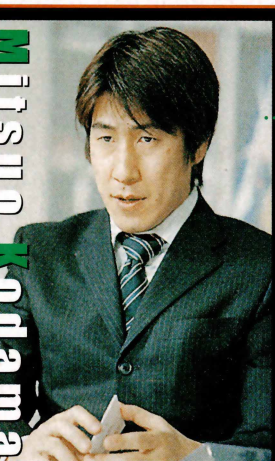


紧张与爽快双管齐下

虽然游戏强调隐藏潜入，但是如果被敌人发觉，也可以用普通的战法取得胜利。“游戏的通关方法没有一定之规，所以自由度很高，我想这也是该作获得好评的原因之一吧”（儿玉）

作为一款正统的忍者动作游戏，《天诛》系列得到了很多玩家的支持。《天诛 叁》的画面更加逼真，充满了力量感，玩家在彩女的带领下可以体验到另类的世界观，成为真正的忍者。凝聚一击必杀的紧张和爽快的《天诛 叁》已经发售啦!

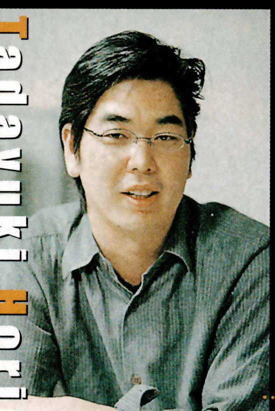
PS2	厂商：FROMSOFT		发售日：2003.4.24
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——



(有)K2 董事代表
儿玉 光生
Mitsuo Kodama
负责本作的品质管理和监修工作。从这次开始担任具体开发工作的K2一直居住在大阪的工作室中。



(有)K2 策划人
锹差 政则
Masanori Kuwasashi
负责本作的策划和系统开发等工作。一心希望创造出充满冷血无情的忍者世界。



(株)Activision 制作人
堀江 忠行
Tadayuki Horie
负责计划表、预算和所有的品质工作。「忍者是许多人的偶像，我相信这款游戏在海外也会受到玩家的欢迎。」

这是一款「模拟忍者」的游戏

——贴墙壁，躲在拐角处，静静等待敌人背向自己的一瞬间；悄无声息的从背后施展忍术，将敌人一击毙命；潜入宏伟的城堡或者乡村野店，使用各种忍具完成任务。主人公力丸和彩女是两位身手矫捷的忍者，故事以他们为中心，以忍者的视点讲述了出自战国时代的虚拟国家——乡田的各种事件。游戏描述了“生而为影，死亦为影”的忍者们的一生。下面就让我们进入本作的访谈吧。

儿玉■《天诛》系列描绘了一个残酷而现实的忍者世界。游戏的世界观好像古装剧一样华丽出色，让人不禁深深陶醉其中。

小向■这个游戏确实很受欢迎，您能不能给我们讲讲它受欢迎的原因?

儿玉■最基本的一点就是“隐藏”，隐藏在僻静的角落，等待机会发动致命一击。我想这种一击必杀的紧张感和爽快感就是这个游戏受欢迎的最大原因吧。当然，如果玩家不幸被敌人发现，也可以1对1地打倒对手。总之，游戏的自由度很高。下面就请锹差先生为我们示范一下吧。

小向■道具选择画面真是太棒了，

扶桑忍者席卷海外!

《天诛》系列一直受到大众的欢迎。1998年在PS上发售的第一部作品《立体忍者活剧 天诛》，仅在日本本土就卖出了25万套，紧接着又在全世界范围创下了140万套的骄人成绩。之后开发小组又推出了《天诛·忍凯旋》、《天诛·忍百战》和《天诛 贰》等续作，并获得了极大的成功。



“即使在美国，忍者也非常受欢迎!”（掘江）看来《天诛 叁》在美国也会成为畅销软件!

「天诛 叁」的关键点② 首次推出对战与协力系统！

本作中首次导入了多种模式。既有发挥能力使用道具作战的“对战模式”，也有协力作战的“协力模式”。“尽管这是一面隐蔽一面杀敌的游戏，但大家还是可以体验到各种不同的乐趣。游戏加入了可以让玩家和好朋友一决胜负的对战模式，和体现伙伴友情的协力模式。”（锹差）怎么样？想不想在对战中一试身手呢！赶快拿起手柄，准备战斗吧！



在对战模式中，除了玩家操纵的角色，还会有其它敌人。如果遇到困难，双方也可以暂时放下比赛，携手抵抗强敌。



在协力模式中，2名玩家可以进行连携攻击。无论是哪种模式，玩起来的感觉都别具一格。

「天诛 叁」的关键点③ 引人瞩目新系统「九字印」！



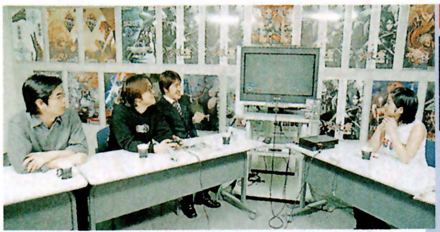
成功诛杀目标，玩家就可以得到九字印。九字印就是临·兵·斗·者·皆·阵·列·在·前这9个字。

顺利解决对手就能获得“九字印”，这就是作为主人公成长要素的新系统。根据“九字印”奥义，力丸和彩女可以学到新忍术。“按照我们的设定，游戏中每关只能得到一个字，可是一旦集齐，角色就会习得各种究极奥义，所以大家一定要努力收集。”（锹差）

「忍者真的好帅哦！」

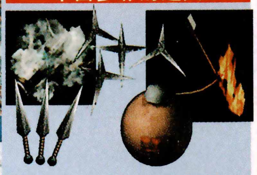


「越后屋和恶代官互相勾结的场面实在是太精彩了！看到像他们那种坏人，不论是谁都会燃起斗志的！」（小向）



“必杀场面简直太酷了”，美奈子对游戏赞不绝口。

丰富多彩的道具



游戏提供了可以应付移动、攻击、回复等各种局面的道具。道具的总数达到了30种以上，是全系列中道具数量最多的一作！

可是东西太多，我都不知道该选哪个好了。

锹差■这些都是忍具，玩家可以随意选择，不过最好还是选择那些对完成任务有直接帮助的道具开始游戏。

儿玉■而且不管你玩几次，这些东西都可以选择。

小向■游戏中可以使用的角色只有两个吗？

儿玉■把力丸和彩女都通关后就可以使用隐藏角色“铁舟”了。我个人非常欣赏他。

锹差■在情节方面，力丸、彩女、铁舟这三个人也截然不同。玩家多次游戏也不会厌烦。

在这款游戏里，玩家扮演的是正义的一方，为了国家的和平打倒敌人，所以请各位放心游戏，不必多虑。

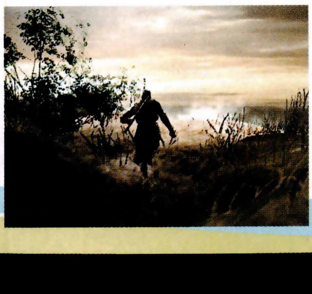
小向■看起来难度不低，我玩会不会有问题啊？

儿玉■最好还是借助攻略……你……应该没问题。

小向■知道了～。我一定会加油玩的！



这就是预约特别版中附送的3个主人公手办。



CHECK! 开发人员的首选角色是铁舟！

儿玉先生的推荐角色是外表冷酷无情的始末屋铁舟。“与那些飘逸华丽的角色相比，铁舟的外形确实朴素了一些。但是角色的实力是不能靠外表来判断的”（儿玉）。将那些欺压百姓的恶人逐一消灭，这才是真正的强者，铁舟正是这样极赋内涵的角色。



「虽然外表凶恶，但其实是个大大好人」（儿玉）。这就是男人的美学！

两张不一样的面孔？

铁舟是始末屋的一分子，白天他以医生的身份掩人耳目。他的必杀技和道具与其他人截然不同，非常独特。铁舟是此前这个系列中从未出现过的角色。



铁舟不是东忍流的忍者，所以无法得到奥义（九字印）。



「这是我们粉身碎骨拼命制作出来的东西，我希望更多的玩家能够玩到这款游戏。」（锹差）「开发这款游戏用了整整两年时间，制作过程虽然艰辛但也充满了快乐，相信各位玩家一定会感受到我们的良苦用心。」（掘江）

「我们代表开发小组感谢各位！」


PlayStation®2
恐怖的大门现在打开。
www.SH2003.com
ACCESS NOW !!
SILENT HILL 3
©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo
2003.07.03正式发售

NEWGAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

4月15日～4月25日

评论人

MASCAR



本期点评天师和木木番长因故缺席，特约电软的星川明人和K1两位达人作者来为大家评论游戏。本期由于赶上游戏发售的淡季，没有太多的“大作”，下期将有烈火之剑和恶魔城晓夜圆舞曲两部GBA大作的火热评论。看来这游戏点评主持人还真不是好当的。

星尘大海



最近真正意义上的大作不多，不过星尘专注于真353的圆满和α2的再研究，一点都没有感到无事可作，本期的点评游戏都是众小编们研究了半天决定下来的，花了大量的力气在试玩上，希望在大家购入最新游戏时会有所帮助。在如今的时期有几个游戏作品还颇称得上准大作呢。

K1

?

不知道是因为游戏大作热潮减退还是非典现象引起的心理变化，最近一段时期的游戏热衷度有下降的趋势，除了继续体验热血版樱大战的细节外，其它游戏都提不起兴趣来。最近又听说土星模拟器已经出了新的完美版本，看来可以利用一下收集本人想要的樱战资料了。

星川明人

?

终于进入今年的游戏淡季，稍事休息之余又将之前的几个游戏细细品味了一番(每个游戏约15分钟)，然后就是看着先前几个十分失败的攻略反省。面对着近期发售的说是大作不算大作、不是大作却也不错的几个游戏，想到自己空荡的荷包……还是去编辑部蹭游戏吧。

游戏

发售日

2003年4月13日　怒首领蜂 大往生



机种：PS2
厂商：CAVE
类型：STG
媒体：DVD

街机著名纵版卷轴射击游戏移植作品，游戏以超华丽的弹幕为主要卖点，难度较高，PS2版的移植度还算比较高，射击迷的专用游戏。

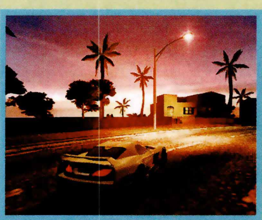
MASCAR：很长时间没有看到这么出色的射击游戏了，偶非常喜欢这种传统类型的射击游戏，原本以为超大规模的子弹数会导致游戏速度拖慢，就好像PS上的《怒首领蜂》一样。但事实证明这是多余的，游戏的各方面都非常出色，要是能把电视竖起来打那就彻底圆满了。

星尘大海：最近较受人注目的射击游戏大概就要属本作了，试玩后发现可能是厂商为了让游戏更有亲和力，本作的难度明显比以往或同类作品下降不少，本作更强调游戏中各角色的独特性能，画面在PS2上看来已属上层，不过厂商和机体的底力都未出啊。

K1：初次接触首领蜂系列时给我的初感觉就是满屏的敌方子弹群的压抑感，本作也一样不例外，习惯了彩京式的纯闪躲打法再打这个游戏结果死的非常"淋漓尽致"。比起画面的提升，游戏更注重各角色之间的性能差异的提升幅度，所以射击游戏迷不容错过。

星川明人：游戏的难度似乎比SS版的前作有所下降，不过子弹的密度还是那么夸张，一颗保险丢出去发现满屏都是金灿灿的黄色。在本作中不同角色的攻击特性明显强调，不再像前几作一般怎样的玩家都可以利用同一种战术。至于画面方面虽然有提高，不过还是有限。

2003年4月13日　湾岸 午夜俱乐部2



机种：XBOX
厂商：ACTIVISION
类型：ACT
媒体：DVD

稍有些另类的赛车游戏，速度感很强，但是操作很一般。这种类型的赛车游戏现在已经不是什么新鲜事物，反响一般也是很正常的事。

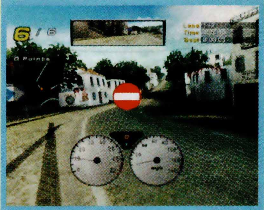
MASCAR：又是一款类似GTA3的游戏，本人对此类游戏一向不感冒，加上本作并没有什么新系统，画面也是马马虎虎，所以对该游戏几乎没有什么太深的印象。为什么这个年头大家都喜欢模仿别人呢？我倒是觉得如果没什么大作那还不如来点小品。

星尘大海：这种以非法赛车为卖点的成人化犯罪游戏一直是本人所不太认可的，撇开游戏的取材有问题外，本作单就一个赛车游戏来讲，速度感和操作感都相当不错，在城市中我行我素的飞车让人心情畅快，不过游戏魅力仅此而已。老老实实的玩GT、山脊吧。

K1：不同于"常规"的赛车游戏，虽然在拼速度时的感觉能令人神随其中，但是在比赛之外考虑到游戏的取材，也许会使某些玩家反感吧，比起这类"非法"游戏，个人还是倾向于"守法"游戏。不过抛开这些因素而单纯作为一款赛车游戏而言，还是值得一试的。

星川明人：又是一款以“非法飚车”为题材的游戏，操作感虽一般但速度感着实令人满意。游戏形式上没有太大突破，还是四处寻找暴走族去挑战，完胜后就可以得到他们的车子。特别满意的是利用PS2的机能建造的这座城市，感觉这方面的表现能力超越了《GTA》。

2003年1月23日　极品飞车 热力追踪2



机种：XBOX
厂商：EA
类型：RAC
媒体：DVD

在PC上还算比较一般的赛车游戏移植到了家用机上，画面素质很一般，在XBOX上绝对属于画面较差的游戏，属于游戏量产化的鸡肋作品。

MASCAR：以前在学校里玩PC游戏的时候，几乎每一台电脑上都会有《极品飞车3》这个游戏，当时觉得还是蛮不错的。但是这个系列从4代开始就开始走下坡路，虽然画面是越来越华丽，但是游戏的感觉比起GT、山脊、梦美还有世嘉拉力都差了不少。

星尘大海：EA在XBOX上推出极品飞车这样的吃机能游戏真是门当户对啊，本就不错的制作实力加上XBOX超级强劲的性能，本次的极品飞车可以说是非常的成功，标准的美式操作使得用起XBOX的大手柄也很舒适，美式赛车在XBOX上的代表作就是。

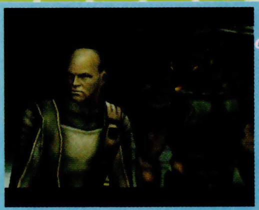
K1：凭借着XBOX的强大机能，移植度之高那是理所当然的。虽然画面表现平平，但是在各有特色的跑道上驾驶各种名贵跑车与警车的周旋、无法预测的自然现象以及紧张刺激的突发事件等等一系列让人血脉贲张的卖点，作为寻求刺激的玩家实在是没理由错过。

星川明人：与MASCAR一起去游戏店里购买该游戏的PS2版，被M君和BOSS骂得狗血喷头，怀疑是刚从**医院里放出来，于是自己在编辑部里偷着玩了一下，立刻萌生了撅盘的想法，不料被破门而入的M君一掌将盘劈为两半。明人想告诉大家：玩赛车别玩EA的。

36—40	强烈推荐
30—35	值得一试
1—29	素质一般

2003年4月20日

RLH



机种：XBOX
厂商：INTERPLAY
类型：ACT
媒体：DVD

画面还算不错的动作游戏，但是玩起来完全找不到游戏的感觉，场景过于灰暗，玩起来有一种很累的感觉，总的来说表现不佳。

这种美式的3D动作游戏一个很大的缺点就是游戏的界面不够人性化，往往会出现不知道该干啥的情况。本作也不例外，自认为英文还算说得过去的偶由于屏幕上的字体太小而没有看清楚任务说明，回头想重新认真地看一遍，却发现根本不能，这还有什么可玩的。

游戏给人的第一感觉是画面十分的强劲，接上5.1声道环绕音响后更显声音效果，看来以人与兽之间的逃生和觅食为主题真是不会被抛弃的制作游戏好题材呢，本作对应XBOX LIVE，有条件的玩家可以考虑多人共战的快乐了，较佳。

游戏借鉴好莱坞大片《极度惊恐》的感觉太过明显，故事内容也没什么新意，并且感觉不完整还少了点什么，昏暗的光线以及压抑的气氛与游戏内容十分贴切，但是玩起来却有一种平庸的感觉，或许是太过于死气沉沉了吧。有条件的话建议试试XBOX LIVE。

感觉像是《星河战将》、《异形》和《星战》的合体游戏，故事还是那种十分老套的对抗入侵的外星生物。游戏的操作性十分出色，在战斗中仍能使角色保持很高的行动力，而且界面也算比较友好，不会感到十分麻烦。总的来说也就是马马虎虎吧。

2003年4月20日

THE WILD RINGS



机种：PS2
厂商：微软
类型：FTG
媒体：DVD

很有新意的一款格斗游戏，游戏对战的双方要从不同类型的选手中挑出，格斗的规则类似美国的职业摔跤，喜欢火爆的玩家可以试试。

原以为这就是一款简单的摔跤游戏，进去之后一看是一款融合了多种不同风格格斗技巧的游戏。在游戏里首先要选择自己角色的类型，有相扑、摔跤手、柔道家等等，胜利的条件也变得苛刻了一些，要将对方彻底击倒才算是胜利。值得一试。

本游戏看来是十足的写实型暴力游戏了，那种写实的粗犷感觉更证明了本作必须要由美式厂商出在美式主机上，游戏人物的皮肤和动作的力感刻划比较到位，没有华丽的超必、丰富的语音，酷和帅更是无从谈起，有的只是力量技巧的互角……

画面还算不错，但是美式的操作以及判定实在无法适应。习惯了正统格斗游戏再来玩这款游戏总有一种找不着北的感觉，几分钟后就马上去玩CVS2恢复一下手指的格斗感觉，或许是K1天生对这类美版游戏不感冒吧……总之游戏的水准一般。

说实话，明人1个小时之内都没有搞懂到底是怎么一回子事，遂怀疑自己是智障……游戏的画面比较简洁，属于干净利落的那类，不过莫名的操作与混乱的比赛很难让玩家静心享受这种朴实的画面，攻击判定也与国人制的《乱舞》系列有的一拼……

不详

荣誉勋章前线



机种：XBOX
厂商：EA
类型：第一人称射击
媒体：DVD

以二战为真实背景的第一人称射击游戏，各种武器和敌人都仿照史实进行制作，本作PS2版在美国销量接近140万，XB版画面素质有所提高。

先前在PS2上就玩过了本作，被那种真实的战争临场感觉深深感动。本作的开头部分取材自斯皮尔伯格的经典影片《拯救大兵瑞恩》，登陆战的那种惨烈场面在游戏中表现的淋漓尽致，游戏中各种枪械使用起来感觉很真实，后坐力等现象都与现实中没什么差别。

二战题材的游戏（大多跟着电影走，本作也是……）可谓多之又多，不过如果没有电影大片的事先熏陶，初次接触本游戏的玩家一定会被游戏中超级写实和震撼的战争场面所吸引，更何况是投身其中亲自战斗，游戏有一定的品质，推荐。

本游戏的开发小组持续地与美国国会荣誉勋章社紧密合作，再加上技术顾问戴尔戴西上尉以及史密松宁的Go229原型机 HO-IX 专家罗斯李的协助，游戏的真实性能达到此种境地绝对不奇怪，喜欢史实战争游戏的玩家万勿错过。强烈推荐。

从整体效果来看，XBOX的本作比PS2版有了明显的提高：借助着XBOX的强大机能，游戏画面更加细致，而且锯齿明显减少；在难度方面，敌人的智商比PS2版的敌人更高了，很少能再见到站在那里与玩家拼血的低能；很多关卡的任务条件有所变化。

2003年4月20日

牧场物语 米奈拉鲁镇的伙伴们



机种：GBA
厂商：VICTOR
类型：SLG
媒体：卡带

农场经营游戏的最新作，这种类型的游戏最适合在掌机上推出，本系列在国内的人气很高，完全可以和口袋妖怪媲美。

作为该系列的最新作品，本作的发色比起以前要鲜艳的多。游戏的系统并没有什么本质的变化，一些细节的地方由于玩得时间不长，还没有认真仔细地发掘。没办法。现在分配给游戏的时间越来越少，这样的休闲游戏也实在没有精力去体验。

在GBA上推出的这款牧场物语在如今的游戏“淡季”也颇值得一玩呢，个人认为在GBA上出现这样的温馨类培养型游戏实在是对口至极，从一无所有到庄园大亨，可以自由玩耍也可苦心经营，近期非常值得大家一试的游戏了。

拥有相当高人气的作品，即使是现在这种游戏热潮减退的时候，在大多数不是打就是掐的"大作"中，也仍然有这游戏值得一玩的理由，别老是打打杀杀的，偶尔去种点蔬菜水果体验体验当"农民"的感觉也很不错呢。因为本人天生就是受苦的命。

硬是要说的话，其实变化不是特别大，毕竟《牧场》系列自始至终就是一款比较出色的游戏，续作至今已然不会有太大的突破了，不过经过上一作的教训，本作中的配色有了很大提高，整体给人一种很鲜艳的感觉~期待着和楼上那位一起去种菜。

2003年4月20日

科林麦克雷拉力赛车2



机种：GBA
厂商：UBI
类型：RAC
媒体：卡带

大人气拉力赛车游戏在GBA上登场，由于机能的原因，游戏的画面有了大幅度的缩水，游戏力图做出3D的效果，但是实际效果差强人意。

为什么某些厂商偏偏要在一台2D主机上做3D游戏呢?而且现在看这样的厂商大有增多的趋势，上次评论的《疯狂出租车》以及本作都是典型的例子，往前看还有《世嘉拉力》，本作的XBOX版即将发售，大家到时候可以看看这个游戏的本来面目到底是啥样子。

在GBA上被一做再做的赛车类游戏真是让人哭笑不得，一台类似SFC的主机哪里承受得了这么多的3D和类3D游戏?本游戏制作水准一般，赛车跑动感觉较逼真，但背景的声效和音效都让人耐心大减，有GTA系列、V拉力系列，大家先研究吧。

又是一款强用GBA3D机能的游戏，说实在的这类游戏硬要强吃手掌机里寥寥无几的3D机能而做出来的游戏效果，颇有费力不讨好的感觉。或许是眼睛被某些有强大3D机能的主机给惯坏了，实在是无法入眼掌机中的3D效果……

玩了这么多的赛车游戏还是第一次受到如此大的刺激，画面与操纵感姑且不论，单是一个转弯就能要了人的老命，怀疑开发商的概念是"甩尾"="赛车游戏"。开机1分钟；进入游戏1分钟；5分钟后明人已经在打《舞之刃》了。这样的游戏不玩也罢。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

2003年4月20日

战国革命外传



机种：GBA
厂商：KONAMI
类型：ARPG
媒体：卡带

充满了日本战国时期风格的动作RPG游戏，主人公可以在大地图上自由地移动，触发事件后便可以进入战斗场面，有丰富的连击设定。

这款ARPG中充满了日本古典的风格，就连游戏中的数字也是用手写体的一、二、三来表示。游戏的主人公手持各种短小精悍的武器与各式各样的敌人作战，连击的感觉也不错，让我回想起了当年玩《圣剑传说3》的美好时光，是近期GBA上的优秀作品之一。

很讨人喜欢的游戏，在男女主角间各选其一，QQ的感觉非常好，用各种兵器在日本动荡的战国时期帮助主君完成任务，典型的动作游戏，连击计数的导入也让人非常的投入其中，真是值得一试的动作游戏，GBA上二维游戏最高。

可爱的Q版人物造型，爽快的战斗系统给人感觉确实不错。虽说有RPG特点，但感觉完全成了ACT部分的附属品，反正情节还是老套路，干脆就全都把精力投入战斗吧，GBA上完全值得一试的游戏。本期请看明人同志的超详尽攻略。

十分出色的ARPG游戏，故事虽然俗套，但是KONAMI却以出色的战斗系统转移了玩家的注意力。游戏中的兵器都有各自的特性，例如刀攻击力低却速度快，枪攻击力虽高却很慢等等。实在是一款不错的动作游戏~（好像不是……），本期奉上攻略。

不详

VEXX



机种：PS2
厂商：ACCLAIM
类型：ACT
媒体：DVD

一款整体素质一般的动作游戏，主人公的动作十分丰富，但是游戏的画面非常粗糙，另外整体的感觉比较压抑，可能是画面过于阴暗了。

这难道就是传说中的3D动作游戏，尽管她有那么多丰富的动作，但是画面也太惨了点。整个游戏的场景都沉浸在永恒的黑暗之中，这样的风格让我这个生活在东方大国的人无法接受。不是说画面就一定不能阴暗，DMC2就很成功，这是一个让人看了就恶心的游戏。

本作的推出可以说是弥补了最近PS2上动作过关游戏不足的空缺，虽然游戏的读盘时间不尽如人意，主角的造型也给人一种怪怪的COSPLAY的感觉，但好在游戏本身的制作不错，动作较流畅，操作也不复杂，ACT的FANS可以试一试。

倒是一款比较传统的动作过关游戏，虽然画面糙了点，但是操作感还是不错的，比较考验玩家的反应以及手指敏捷程度，如果操作熟练的话，对敌人使出的连续技倒是有3D格斗游戏的感觉。对动作游戏感兴趣的玩家可以一试。本人还是算了。

又是一款莫名其妙的动作游戏，性质有些像《怪盗库巴》，不过却是差的十万八千里。所幸游戏中的画面还不到不堪入目的地步，音乐也还说的过去。面对这样的垃圾游戏，明人实在没有什么可说的，经责编批准，少写一行话。

2003年3月13日

幽灵行动



机种：PS2
厂商：REDSTORM
类型：第一人称射击
媒体：DVD

制作“分裂细胞”的小组制作的第一人称射击游戏，游戏移植自PC上的同名作品，重点强调了小队中队员之间的合作，不是简单的血腥搏杀。

要说REDSTORM这个小组还真的是有一套，把汤姆·克兰西的这些军事小说资源发掘得几乎一无所剩。本作虽是PC移植作品，但是在PS2上的表现毫不逊色，首先画面非常干净，反映出了各种野外地形的真实特点。游戏中敌人的AI很高。

看来欧美厂商的第一人称射击游戏制作癖真是不会改变啊，描写一场虚无惑写实的战争，列入一堆现实或虚无的武器，游戏出现了，在本作中可以看到的是制作组非常强的技术实力和或许根本就没有的游戏策划力，推荐可以接受它们的玩家。

与那些单独行动的第一人称射击游戏不同，此作首要一点就是与同伴一起配合执行任务，除了听队友关于战况的汇报外还要根据战况制订相应的战术并给同伴下达指示，以便行进中相互掩护，否则的话……后果如何明人最清楚不过了，这里就不多说了。

在明人心目中可以在PS2上排第2的射击游戏（第1是《SOCOM》），简便的操作、各类武器装备还有多种多样的任务、极具各色的战术性就是构成这款游戏的重要成分。猛冲猛打－－死，窝在制高点狙击－－死，举着刀子冲上去－－死。

2003年4月13日

NBA STREET VOL.2



机种：PS2
厂商：EA
类型：SPG
媒体：DVD

EA推出的街头篮球游戏，主要突出了个人球技的表演，游戏中没有3分球等设定，任何入球都是2分，所以个人突破扣篮便成了家常便饭。

虽说EA做足球游戏不咋样，但是篮球游戏还是有一套的，本作的风格和NBA LIVE系列完全不同，游戏中不仅没有犯规，就连出界也没有，看着编辑部内的篮球高手彩火一次又一次地将球漂亮地扣入篮圈，本人的手也痒痒了，真希望自己也能像游戏里的人物一样。

EA的运动游戏是做的越来越炉火纯青了，今次的街头篮球在PS2上推出果然是非常的有针对性，一切以爽快感为主的街头篮球一定会引起运动类游戏玩家兴趣的，游戏操作极为流畅，画面在PS2上表现一流，扣篮特写相当有魄力，推荐。

夸张、花哨、华丽，甚至略带搞笑，这就是这款篮球游戏给K1的第一感觉，强调的不是如何让篮球从上至下通过篮框，而是如何以华丽的方式将篮球直接塞进篮框，总之越花哨越好。不过比较意外与兴奋的是，球员里有姚明!?推荐。

一款摒弃了传统写实风格的篮球游戏，比较注重球员的个人表演，赛场上充满了各种花里胡哨的投篮动作，而且没有三分球的设定，怎么投都是两分。打惯了正统篮球游戏的玩家可以尝试一下~想当年明人在篮球场上可是赫赫有名的“神”投手。

2003年4月22日

打砖块



机种：GBA
厂商：ACCESS
类型：TAB
媒体：卡带

最原始形态游戏的强化版本，属于廉价系列GBA游戏，各种宝物和砖块等等稍有些单调，给人一种“进化”不充分的感觉。

这是一款廉价的GBA游戏，和以前在PS上推出的“1500系列”是同一个性质，游戏的内容简单至极，相信玩龄在10年以上的玩家都能很轻松地上手。不过本人以前在PC上玩过一个非常好的打砖块游戏，本作显得过于简化了，没有太多的提高。

在GBA上出现的小品级游戏，和传统的打砖块游戏大同小异，相对的是画面更加的华丽和养眼了，而且最重要的是随时随地都可以拿出GBA来享受一把简单而休闲的游戏了，技术含量不高，国内有兴趣的玩家可以尝试自己制作一款。

实在是令我们这一代老不死的玩家（笑）怀念万分的游戏，光是凭这一点就得给个高分。看似简单但却趣味无限的系统更是吸引人无法罢手，在现在这系统日益复杂化的游戏时代，也只有这些"幼稚"的游戏才能令老玩家找到当年的感觉。

虽然不知道是不是早年间FC版的开发商开发的（估计不是），也不知道是哪国人做的，总之超级色就是了，强烈推荐！游戏中打掉砖块后不会再掉出来吃食，取而代之的是获得经验值，达到一定程度后就可以给挡板强化了~本作入手卡带预定中。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

PLAYSTATION2

.hack Vol.4 绝对包围 含系列其它作品

http://www.hack.channel.or.jp

贞本义行×伊藤各典×真下耕一

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2003.4.10
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

·HACK是一款模拟网络游戏的非网络游戏，共分4部，感染扩大——恶性变异－侵食污染——绝对包围。故事讲述的是在遥远的未来，人类社会越来越依赖发达的网络，全世界有超过2000万人在一个共同的巨大虚拟空间之中游玩，那是自从网络全面解禁以来第一个大型网络游戏——“THE WORLD”。 文/Light

捉鬼(鬼ごっこ)

在“ゴブリンの鬼さん”事件胜利后，将得到的道具成套装配在身上可获得新技(召唤ゴブリン)。

快速升级技巧

使用睡眠或麻痹魔法（命中率高）将等级高出自身许多的敌人催眠或麻痹再消灭可迅速升级。

好感度提升方法

■同伴间赠送礼物可提高好感度

1000GP以下	1up(解毒血清、气付けソーダ等)
1000-4999GP	10up
5000-9999GP	20up（LV16以上的武器、召唤系的お札等）
10000GP以上	50up（帝の气魂、尊酒シーマ）

特殊：将“エノコロ草”赠给米亚（ミア）或艾鲁库（エルク）则好感度50up。

辅助道具

使用时间短，维持时间长。在BOSS战中多多使用可使战斗轻松许多。

斗士の血	一时提升物理攻击力
骑士の血	一时提升物理防御力
猎人の血	一时提升魔法攻击力
魔兽の血	一时提升魔法防御力

时之神像



在文字组合中选用“时きざむ”。由进入区域一刻开始，到地下建筑深处的神像为止，比拚到达时间。如迅速抵达神像处，就会得到豪华奖品！并在BBS上登载你的好成绩！！

1.取得好成绩的技巧

首先需要选择怪物少、通道狭窄的地下建筑，如“异教の阳鬼”。再有，区域起始点距离地下建筑越近越好。多在文字组合上研究就一定能找到适合自己的区域。下面介绍一些技巧。

■使用“快速のタリスマン”

刚一进区域，立刻使用“快速のタリスマン”。因移动速度提高，时间会大幅缩短。当然使用特技“アプドゥ”加速也可以。

■熟记地形

对整个区域各处的地形熟记于心。

■用主角打倒敌人

尽量让主人公打倒怪物。交给其他同伴，有可能多耽搁时间。

2.获得的装备和称号

1位	2分12秒	时の双剑	神速の皇帝
2位	2分26秒	时のサンダル	光速の贵族
3位	2分54秒	时のリストバンド	音速の鹰
4位	3分38秒	时のたすき	瞬速の狼
5位	4分45秒	时のハチマキ	快速の虎

时系列的特技

所获得的奖品中，装备名会被冠以“时XXX”的名称。虽并不是什么强力装备，但都拥有使移动速度上升的特技“アプドゥ”。依照顺位，共有5种道具，如果取得第一就会获得由第二名以下的所有奖品。



幻之泉

■向幻之泉中投掷装备即可得到更强装备！



将装备投入一些特定属性区域的幻之泉，会得到更强装备。方法是投入后选择“どちらも违う”。装备等级将会对应居住于泉水中的精灵等级得到一定程度强化。另外，如果将高于精灵等级的装备投入幻之泉，投入的装备会被返回。

■能够使武器强化的特定属性区域

（属性：木）“盟え立つxxx碧野”、“XXX过越しの碧野”、“瓦解せるxxx碧野”（晴朗白天）

■能够使防具强化的特定属性区域

（属性：暗）“盟え立つxxx沃土”、“XXX过越しの沃土”、“瓦解せるxxx沃土”（雨天、夜）（“XXX”为任意选择）

天候	武器	防具
昼\阴天	+2	-1
夜·傍晚	+1	+1
雨/雷雨/雪	+1	+2

无限获取能力道具

1锻炼の书·力の章	美しき沈默の阳鬼	火
锻炼の书·耐の章	ざわめく绝望の阳鬼	水
锻炼の书·知の章	沈みゆく沈默の阳鬼	木
锻炼の书·念の章	心无き沈默の阳鬼	地
锻炼の书·敏の章	恼ましき绝望の阳鬼	暗
锻炼の书·速の章	瓦解せる绝望の阳鬼	雷
风水术入门	静稳なる最果ての阳鬼	
流术入门	果てなき绝望の阳鬼	水
炎术入门	疏ましき绝望の阳鬼	火
树术入门	欲深き脏器売りの阴鬼	
雷术入门	闭ざされし绝望の阳鬼	
黑魔术入门	果てなき沈默の阳鬼	暗

道具神像的道具入手以后，出遗迹再进遗迹，则道具神像复活，利用此法可反复获取能力道具无限提高能力。注意，此法只有vol1[感染扩大]适用。

强力武器&防具

（通过“数据引流”入手）

[Ω服务器]

■沈みゆく地热の阳鬼(火；LV95；2层)

Lv99	天上天下唯我独尊
Lv86	魔真の枪
Lv97	破王朝の金冠
Lv98	暗堕の法皇帽
Lv99	世纪末者の神兜

■孤立せる生存者の阳鬼（火；LV68；2层）

Lv98	デモンズメイル
Lv99	Ωプロテクター
Lv97	百魔调伏轮纹
Lv98	冥界巡礼手纹
Lv99	鬼の手

■心なき 魔除けの阳鬼（暗；LV69；2层）

Lv98	デモンズメイル
Lv99	Ωプロテクター
Lv97	百魔调伏轮纹
Lv98	冥界巡礼手纹
Lv99	鬼の手

■大いなる 绝望の 阳鬼（火；LV70；2层）

Ｌｖ９７	百魔调伏轮纹
Ｌｖ９８	矛盾の纹靴

秘密区域

[感染扩大 Vol .1]

Δ　悩ましき彼女の残留思念\加贺友禅の巾着
Δ　忌まわしき心脏卖りの处刑场\アイスの棒
Θ　犬踊る情热の三色すみれ\九谷烧のカブト

[恶性变异 Vol .2]

Λ　移り气な堂々巡りの回廊\中华街お食事券
Λ　底知れぬ魂の万华镜\ブルーライト横浜
Λ　光なき不可侵の遗迹群\歪んだ眼镜

[侵食污染 Vol .3]

Σ　吠え猛る沸血の五百罗汉\朴叶みそセット
Σ　非凡なる妖气の残留思念\さるぼぼ人形
Λ　ざわめく不可侵の耳鸣り\一刀　稳　厮
Σ　欲深き胜负师の吹き溜まり\栗こわいの站弁
Σ　ささめく一夜の炼金术\原野の权力书
Σ　年经た破坏者の古战场\下 韦蜗悚辍　Σ　からみつく偏爱の混沌\ルージュの欠片
Σ　舌を出す伪りの悲剧\乙女の下心

[绝对包围 Vol .4]

Ω　病める囚われの堕天使\危险な缶コーヒー
Ω　轮回する神出鬼没の叙情诗人\クリスマスカード

在Vol3完成寺岛良子事件并且黑玫瑰・寺岛良子的好感度MAX（1000）时，会接到2人的冒险邀请E-mail。

Ω激怒する合わせ镜の圣女(Lv85:火属性:4层）地下4层发生事件，取得稀有道具「昴の重斧」

神兽プチグソ育成

■プチグソ食料

プチグソ屋可喂养プチグソ。随喂给食物的不同，成长后的プチグソ姿态各异。最初的幼兽只会嚷嚷"肚子饿了！快给我吃的！"，喂过一次食物后幼兽就能主动提要求索要自己想吃的食物了，比如"我想吃苦味的"（にがーいもの）。如能依照它的要求喂食，幼兽就能逐步长成优秀的成兽。成兽的姿态各式各样，主角可与成兽交换道具。不同的成兽所持的道具各不相同，优秀的成兽会持有强力道具。成兽可育成多个，可多作尝试，努力培养出自己满意的プチグソ。

食料种类由文字组合的最后一个词决定！这里列出外野全部区域检索和地下参考区域检索。

〈外野〉要求	食料	地域
スーっとするもの	ヘビグソミント	大盖、笼、斗技场、死地、いななき、别れ道、凌线
なまでたべるとからいもの	オニオンナイツ	中心核、残留思念、使い魔、处刑场、限界、砂地狱
みずけたっぷりのもの	サボヘビテン	热砂、裁き、万华镜、造岩物质、古战场、深渊、咒纹使い
まるくてあまいもの	モウダメロン	沙海、道标、三色すみれ、冲动、水芭蕉、镜像世界、五百罗汉、弹道、耳鸣り、豚走り
つめたくてからいもの	トーチューカソー	圣域、未亡人、回廊、吹き溜まり足音、罗针盘
つめたくてあまーいもの	ホワイトチェリー	白魔、冰壁、进　、香り、练金术、悲剧、勇鱼
しろくてからいもの	カブカブ	累壁、螺旋、　无、双子、旋律、阳鬼、巡礼、猫市场
はくほくあまーいもの	ラ・パンプキン	乐园、沃土、すすり虫、奥の院、突起、满ち引き
おおきくなれるもの	マジックキノコ	菌丝、混沌、试金石、门、宝珠、锁骨
うるさいもの	マンドラゴルァ	碧野、沙海、双丘、风野、散步道、休耕地、远雷、圣女
シャクシャクあまーいもの	ナップルアップル	魔境、新事实、感じ、战乙女、巨人、遗迹群（遗迹地区）

〈地下建筑〉要求	食料	地域
こうかなもの	金の卵	（事件地区）
にがーいもの	未完の卵	无
すっぱーいもの	熊猫の卵	进军
しょっぱーいもの	未だ见ぬ卵	巡礼
ちのあじがするもの	血染めの卵	奥の院



■喂养方法

[Θ服务器]

●クソアイアン

食料	数量
金の卵	12
トーチューカソー	3
ナップルアップル	2
マンドラゴルァ	1

●ポイズングソ

食料	数量
金の卵	13
トーチューカソー	2
ナップルアップル	2

[Λ服务器]

●クソザボーン

食料	数量
金の卵	13
トーチューカソー	6
ナップルアップル	3
ヘビグソミント	3
マンドラゴルァ	2

●スネーグソ

食料	数量
金の卵	11
血染めの卵	5
トーチューカソー	5
ナップルアップル	3

[Σ服务器]

●クソ　ザ　アクア

食料	数量
金の卵	12
未だ见ぬ卵	5
トーチューカソー	5
ラ・パンプキン	2

●ミルキーグソ

食料	数量
金の卵	10
未だ见ぬ卵	6
トーチューカソー	5
ラ・パンプキン	3

[Ω服务器]

●クソロッカー

食料	数量
金の卵	18
トーチューカソー	4

●クソ　ザ　ウッド

食料	数量
金の卵	18
トーチューカソー	4
マジックキノコ	1





PLAYSTATION2

灵魂能力2 SOUL CARIBUR II

这次我们为大家带来的是灵魂能力2的究极大补贴，weapon master模式第1轮后在商店中买到的所有原创武器的详细数据！大家千万不要错过。

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2003年3月27日
	类型：FTG	价格：6800日元 / 其他：三机种发售

经过了几个星期的特训，本编发现灵魂能力2的水平已有大幅提升，但听说有一堆人将其拿来与前作以及世嘉的《VR战士4·进化版》相比，至于说起比前作差，那是毫无根据的，毕竟做游戏就像逆水行舟，不进则退嘛，不过要真的与其它的全3D格斗相比的话，作为该系列狂饭的星尘只有说一句："等到有类似的3D刀剑格斗作品出现时再比也不迟吧"。

weapon master mode
全原创武器性能一览
133种隐藏的原创武器及其全隐藏性能一举公开。

weapon master模式和extra模式中1个角色可以使用11种武器。第一次玩weapon master模式时，可以得到的武器包括默认初始武器在内共有8种。由于这些武器各自有着不同的特殊性能，所以请大家在热斗的同时也参考我们的表格寻找顺手的武器吧。



在第9–2章开始往后的战斗中，获得gold的效率会比较高。

	武器名	说明	范围	攻	防	回复	防贯通	攻回复	吸收	反击	纵	横	减少	攻减少	反动	纵×	横×	被防贯通	被反击	SC类型	防不能SC	SC回复	SC速↑	SC攻↑	SC防↑	SC减少	SC速↓	SC防↓	备注
御剑	是藤	攻击力高但有效范围较短	90%	130%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	西洋双手剑	可以提高使用者的攻击力但在冲击力上较弱	100%	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	normal	3	–	–	○	–	–	–	–	–
	シャムシール	刀刃长但不适合近身战	125%	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	バゼラード	防御力很高，能一下子释放出强大的力量但有效范围较小	90%	100%	70%	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	月山	能够放出强力的一斩但使用时体力会减少	100%	100%	100%	–	–	–	–	○	–	–	–	3/击中判定	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	タルワール	有效范围长可以击破敌人的防守但己方防御力低	125%	100%	135%	–	20%击中时	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	正宗	攻守方面都较平衡，速度也很快	100%	130%	80%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	○	–	–	–	–	○	–
塔姬	苦无	攻守兼备但有效范围较短	90%	120%	70%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	スライサー	可以使对方防御崩坏，放出强力的一击扭转局势	100%	100%	100%	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	○	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	影斩	可以贯穿敌人的守势但防御力较弱	100%	100%	135%	–	20%击中时	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	凯通	可以瞬间发出不可防御的一击但己方防御力也变弱	100%	100%	130%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	1	–	–	–	–	–	–	–	–
	封魔钉	可回复己方体力，但攻击范围小防守可被突破。	80%	100%	100%	–	–	3/击中判定	–	–	–	–	–	–	–	–	–	20%击中时	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	サイレントエッジ	攻击距离长但攻击力较低	120%	80%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	发前	可以提高一定攻击速度但攻击力较低	100%	80%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	○	–	–	–	–	–	–
拉菲尔	エペ	防御力高但攻击的威力较低	100%	100%	70%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	スティレット	可使敌人防守崩坏，但攻击距离短	80%	100%	100%	–	50%击中时	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	レイテルラッシュ	攻击力高便于一击扭转局势	100%	130%	100%	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	○	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	倭刀	瞬间发出锐不可挡的一击但攻击距离短	80%	135%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	2	–	–	–	–	–	–	–	–
	シュヴァイツァー	可以提升攻击力但在冲击力上较弱	100%	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	normal	3	–	–	○	–	–	–	–	–
	ホーリーアントラー	可以释放出强力的一击但己方防御力降低	100%	100%	130%	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	エストック	可以加速蓄力同时可提高攻击力	130%	100%	150%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	super	3	–	–	○	–	–	○	–	–
塔利姆	渡り风	己方防御力高可以使对方防御崩坏扭转局势	100%	100%	70%	–	40%击中时	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	トンファー	可以使出重击但攻击力较弱	100%	70%	100%	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	サイドハルパー	蓄力的同时可放出迅速的一击但攻击力较低	100%	60%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	2	–	–	–	–	–	–	–	–
	逆手十六夜	攻守兼备蓄力同时就可以提高攻击力	90%	130%	70%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	○	–	–	○	–	–
	チャーコウ	攻击力高但防御易会被崩坏	100%	130%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	20%击中时	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	キャオ·アンカナー	攻击范围长可以突破敌人防御使用时要求一定体力	175%(单手)	100%	100%	–	30%击中时	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	マイラ·カーリ	攻击范围长但自己也会相应受伤	175%(单手)	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15%伤害	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	拥有比外观看起来要长的攻击范围
卡桑德拉	スパイクシールド	攻击力高但冲击力上较弱	100%	130%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	ブラックブレード	攻击距离长可以使对方防御崩坏但己方防御力较弱	125%	100%	140%	–	20%击中时	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	马手差	防御力高攻击力低重斩较轻	100%	75%	70%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	スクラッチコーム	攻击力高可以突破对方的防御但攻击范围短	80%	130%	100%	–	40%击中时	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	カッツヴァルゲル	蓄力的同时可以提高速度但体力也会下降	120%	100%	130%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	○	–	–	○	–	–	–
	レッドクリスタルロッド	可以回复体力但在冲击力上较弱	100%	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	恐帝	蓄力时就可提升攻击力但自己也会受伤	120%	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15%伤害	–	–	–	–	normal	3	–	–	○	–	–	–	–	–
黄星京	マチェーテ	可以突破对方的防御但己方防御力较低	100%	100%	140%	–	20%击中时	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	クファンジャル	可以使出重击但攻击范围较短	90%	100%	100%	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	霄练	攻击范围长但自己也会受伤	120%	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	20%伤害	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	肉斩大包丁	攻击力高但攻击范围短	90%	130%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	承影	蓄力时间快但攻守皆较差	100%	80%	120%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	super	3	–	–	–	–	–	–	–	不易看见全部刀身
	ラム·ダオ	攻击范围长且可吸收对方体力但易防御崩坏	120%	100%	100%	–	–	–	20%伤害	–	–	–	–	–	–	–	–	20%击中时	○	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	苍霹	可使出强力的一击但攻击力较低	100%	70%	100%	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
克利克	クォータースタッフ	防御力较高但攻击范围短	85%	100%	70%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	临胜棍	可使出重击但在冲击力上较弱	100%	100%	100%	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	铁棒	攻击力高但使用时体力会减少	100%	130%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	3击中判定	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	昆仑竹	可以恢复体力但重击的力量较弱	100%	100%	100%	–	–	3击中判定	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	六尺棒	攻击范围很长容易扭转局势	130%	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	アムド	攻击力高可突破敌人防御使用时体力会减少	100%	135%	100%	–	20%击中时	–	–	–	–	–	–	3击中判定	–	–	–	3击中判定	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	テュエルロッド	攻击范围长蓄力同时可以提高攻击力	130%	100%	130%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	○	–	–	○	–	–
柴香华	カルド	蓄力同时可放出迅速的一击但攻击力低	90%	70%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	2	–	–	–	–	–	–	–	–
	ノーザンスター	可使用强力的重斩来扭转局势	100%	100%	100%	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	○	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	Sキャリバー(イヴィル)	蓄力同时可以提高攻击力但也会减少体力	100%	100%	130%	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	○	–	○	–	–	–
	コビス	可以使对方防御崩坏但攻击范围短	90%	100%	100%	–	40%击中时	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	七星刀	攻击范围长可使出重击但攻防皆较差	120%	80%	120%	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	护法剑	蓄力的同时可回复体力	100%	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	normal	3	○	–	–	–	–	–	–	–
	青岚	攻击范围长攻击力高但在冲击力上较弱	120%	120%	120%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
马克西	铁龙	可使出重击但攻击力较低	100%	70%	100%	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	连ね小柄	攻击范围长但防御力较低	115%	100%	130%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	霸汀原	攻击力较高但防御力较低	100%	130%	130%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	雷鸣	蓄力同时可提升攻击力但自己也会受伤	100%	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	10%伤害	–	–	–	–	normal	3	–	–	○	–	–	–	–	–
	不前	攻击范围长攻击力也较高但冲击力较弱	120%(单手)	120%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	武器长度非常长
	フレイル改	攻击范围长但防御易被崩坏	120%	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	20%击中时	–	normal	3	–	–	–	–	–	–	–	–
	飞雁	蓄力的同时可提高速度但体力会减少	115%	100%	100%	–	–	–	–	–	–	–	–	3击中判定	–	–	–	–	–	normal	3	–	○	–	–	–	–	○	–

表的查看法

根据使用角色的相应战术选择合适的武器吧!

武器名	说明	范围	攻	防	回复	防贯通	攻回复	吸收	反击	纵○	横○	减少	攻减少	反动	纵×	横×	被防贯通	被反击	SC类型	不能防SC	SC回复	SC速↑	SC攻↑	SC防↑	SC减少	SC速↓	SC防↓	备注
是藤	攻击力高但有效范围较短	90%	130%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
西洋①手剑	可以提高使用者的②力但在冲击力上较弱	1③%	1④%	1⑤%	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱	⑲	n⑳al	㉑	㉒	㉓	㉔	㉕	㉖	㉗	㉘	— ㉙
シャムシール	刀刃长但不适合近身战	125%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—

①武器的名称/②武器选择画面的说明/③武器的有效范围（既有双手持有武器也有单手持有武器的时候）/④攻击力（给予对方的伤害）/⑤防御力（受到的伤害）/⑥体力慢慢回复/⑦可以突破对方防御的攻击/⑧攻击时自己回复体力/⑨攻击时吸收敌人的体力/⑩受到攻击时可以反击产生COUNTER/⑪容易用纵斩克横斩/⑫不容易被纵斩克横斩/⑬体力徐徐减少/⑭每次攻击时体力减少/⑮击中对方后攻击力会反弹/⑯纵斩不容易克横斩/⑰横斩容易被纵斩克/⑱防御会被突破/⑲受到的攻击会反弹回去/⑳soul charge（简称sc）type/ ㉑可以使用不能防御攻击的sc等级/㉒使用sc会回复体力/㉓使用sc会提高速度/㉔使用sc会提高攻击力/㉕使用sc会提高防御力/㉖使用sc会减少体力/㉗使用sc会降低速度/㉘使用sc会降低防御力/㉙其它的特征
※红色表示正效果，蓝色表示负效果。



角色	武器名	说明	范围	攻	防	回复	防贯通	攻回复	吸收	反击	纵○	横○	减少	攻减少	反动	纵×	横×	被防贯通	被反击	SC类型	不能防SC	SC回复	SC速↑	SC攻↑	SC防↑	SC减少	SC速↓	SC防↓	备注
梦魇	フランベルジュ	可以使对方防御崩坏，自己也较易崩坏防御	100%	100%	100%	—	30%/击中时	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	30%/击中时	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	ジャイアントバスター	可快速蓄力，使用时体力会减少	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	○	—	—	3/攻击判定	—	—	—	—	—	super	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	巨铁板	防御力高可突破对方防御但自己也会受伤	100%	100%	70%	—	20%/击中时	—	—	—	—	—	—	—	15%/伤害	—	—	—	—	normal	1	—	—	—	—	—	—	—	—
	グラム	攻击力高可突破对方防御易扭转局势	100%	130%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	レクイエム	防御力高冲击力强但重击攻击力弱	100%	100%	70%	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	ファウスタ	蓄力的同时可以提高攻击力但体力也会下降	100%	100%	70%	—	—	—	—	—	—	—	—	3/攻击判定	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	○	—	—	—	—	—
	ソウルエッジ(成长体)	攻击力高体力可回复敌防御易被崩坏	100%	120%	100%	2/秒	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20%/击中时	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
艾薇	バレンタイン	对她来说较理想的各方面很平均的武器	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	ミラージュブレード	蓄力的同时可以使出迅速的一击但攻击力较低	100%	60%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	2	—	—	—	—	—	—	—	—
	ワイズマンフライル	体力可以回复但是防御力较低	100%	100%	145%	—	—	3/击中判定	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	梦幻刃	可突破敌防御但在冲击力上较差	100%	100%	100%	—	20%/击中时	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	ゲーテンタッグ	攻击力高，可使出重击但体力同时会减少	100%	135%	100%	—	—	—	—	—	○	—	—	3/攻击判定	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	バイパーエッジ	攻击力高但在冲击力上较弱	100%	130%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	アルラウネ	攻守兼备的武器但防御易被崩坏	100%	120%	75%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	30%/击中时	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	デーモンテイル	蓄力的同时可提升攻击力但纵斩的力量弱	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	normal	3	—	—	○	—	—	—	—	—
阿斯塔罗斯	ウォーハンマー	蓄力的同时破防率和威力会增加但速度会降低	90%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	1	—	—	○	—	—	○	—	—
	テラームーン	可以突破敌人的防御但己方防御力也较低	100%	100%	130%	—	20%/击中时	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	バトルアックス	防御力高冲击力强但攻击力较低	100%	70%	70%	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	グレートモール	冲击力强但攻击范围较短	90%	120%	100%	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	タバール	可使出强力的一击但防御易崩坏	100%	100%	100%	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	20%/击中时	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	南蛮斧	攻击力高可使出重击但防御易被崩坏	100%	130%	100%	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	20%/击中时	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	ブローバ	蓄力的同时体力可回复但攻击时体力会减少	120%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	3/攻击判定	—	—	—	—	—	normal	3	○	—	—	—	—	—	—	—
沃尔多	マナス&アコス	对他来说较理想的各方面很平均的武器	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	猫手	攻击力高，容易扭转局势	100%	130%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	トファナの铁	攻击力高，体力会相应减少	100%	130%	100%	—	—	—	—	—	—	—	2/秒	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	シェイム&ブレイム	防御力高但攻击力较低	100%	80%	80%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	アイアンラム	蓄力的同时攻击力上升但防御力下降	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	○	—	—	—	○	—
	ヘビージュル	攻击范围大但冲击力量弱	110%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	カーマ&マーラ	防御力高但纵斩的力道弱	100%	100%	70%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	圆月轮	攻击范围大冲击力强但攻击力较低	110%	70%	100%	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
平八	五常	可使出强力纵击突破对方防御但防御力低	100%	100%	160%	—	20%/击中时	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	舶来武士	防御力高攻击力低纵击力量弱	100%	75%	70%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	健康第一	体力可以回复冲击力弱且防御力低	100%	100%	140%	2/秒	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	天下无双	蓄力的同时可以提高攻击力以扭转局势	100%	135%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	normal	3	—	—	○	—	—	—	—	—
	日日锻炼	防御力高能使出强力纵击但体力会下降	100%	100%	60%	—	—	—	—	○	—	—	—	3/攻击判定	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	裸一贯	蓄力的同时攻击力上升但防御力下降	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40%/击中时	—	normal	3	—	—	○	○	—	—	—	—
	怒发天	蓄力迅速但发动攻击时体力会下降	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	○	—	—	3/攻击判定	—	—	—	—	—	hyper	3	—	—	—	—	—	—	—	—
奈克雷德	メリーデッド	蓄力的同时攻击可崩防但攻击力降低	100%	70%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	normal	2	—	—	—	—	—	—	—	—
	モーフォス	攻击力高可使出重击，容易扭转局势	100%	120%	100%	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	○	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	オーカスネイル	蓄力的同时可提高攻击力但防御易崩坏	100%	100%	130%	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	20%/击中时	—	normal	3	—	—	○	—	—	—	—	—
	イグニスファチュアス	防御力高可回复体力但攻击力低	100%	70%	85%	—	—	3/击中判定	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	ルミナスサーペント	可使出强力的纵斩但防御力低	100%	100%	130%	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	シンクスホロウ	攻守皆差，但使对方防御崩坏时攻击力高	100%	10%	150%	—	60%/击中时	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	从上方突破对方防御可给予很大伤害
	イファーナルエッジ	蓄力同时可提高速度但体力会下降	100%	120%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	3/攻击判定	—	—	—	—	—	normal	3	—	○	—	—	—	—	○	—
吉光	白怒火	蓄力同时可使出猛烈的纵斩但防御力较低	100%	120%	135%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	2	—	—	—	—	—	—	—	—
	カスターネ	攻击力高可使出重击，容易扭转局势	100%	130%	100%	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	○	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	斩铁剑	攻击力高可突破防御但冲击力较弱	100%	130%	100%	—	30%/击中时	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	ダー	可在对方攻击时反击，但攻击力低	100%	70%	100%	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	马清	蓄力的同时可使出猛烈的纵斩但会降低体力	150%	100%	130%	—	—	—	—	—	—	—	3/秒	—	—	—	—	—	—	normal	2	—	—	—	—	—	—	—	—
	バカヤン	蓄力的同时可以提高速度但防御力较低	100%	100%	130%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	○	—	—	—	—	—	—
	物干竿	攻击范围大但是攻击时体力会下降	150%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	3/攻击判定	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
塞万提斯	ファルシオン	攻守兼备但攻击范围较小	90%	120%	70%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	フィランギ	体力可回复但冲击力较弱	100%	100%	100%	2/秒	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	二郎刀	攻击范围大但冲击力较弱	110%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	アーケロン	蓄力的同时攻防可以增长但防御易崩坏	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20%/击中时	—	normal	3	—	—	○	○	—	—	—	—
	ブレゲドン	可以突破防御蓄力后可使出猛烈一击	90%	100%	100%	—	20%/击中时	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	1	—	—	—	—	—	—	—	—
	コキュートース	攻击力高但自己也会相应受伤	100%	130%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	15%/伤害	—	—	—	—	normal	1	—	—	—	—	—	—	—	—
	ステュクス	蓄力的同时可以提高速度但纵斩力量弱	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	normal	3	—	○	—	—	—	—	—	—
苏菲蒂亚	ソードブレーカ	蓄力迅速攻击力较低攻击范围小	80%	70%	100%	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	super	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	クシィソード	可以使出重斩但冲击力较弱	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	○	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	オウルシールド	冲击力强但攻击力较弱	100%	60%	100%	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	ブルークリスタルロッド	体力可回复蓄力同时防御力也可上升	100%	70%	100%	—	—	3/击中判定	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	○	—	—	—	—
	フレイムタン	攻击范围大攻击力高但自己会相应受伤	125%	120%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	15%伤害	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	グラディウス	蓄力的同时可以提高速度但同时也会降低攻击力	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	normal	3	—	○	—	—	—	—	—	失去攻击力
	シンヴァル	攻击范围大可使出强力的一击但防御力较低	125%	100%	135%	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
成美娜	ディファンダー	防御力高但攻击力低且纵斩击力量弱	100%	60%	55%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	偃月刀	蓄力的同时提升防御力，易扭转局势	100%	120%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	normal	3	—	—	—	○	—	—	—	—
	雉刀	蓄力的同时就可使出破防攻击但攻击力低	100%	70%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	2	—	—	—	—	—	—	—	—
	クーゼ	可以贯通敌人防御但冲击力较弱	100%	100%	100%	—	30%击中时	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	バルディッシュ	攻击力强但是防御易崩坏	100%	130%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20%击中时	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	ハルバート	可回复体力但防御力较低	100%	110%	135%	4/秒	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	normal	3	—	—	—	—	—	—	—	—
	大使	蓄力的同时提升攻击力但体力也相应减少	100%	100%	100%	—	—	—	—	—	—	—	—	5/攻击判定	—	—	—	—	—	normal	3	○	—	○	—	—	—	—	—

世界足球 胜利十一人6 最终进化版

PLAYSTATION2

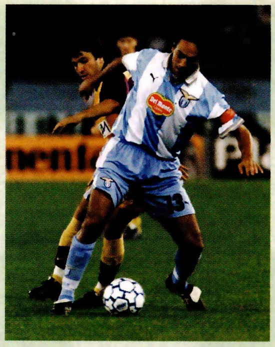
这里欢迎一切和WE有关的问题，希望大家能把自己的游戏心得体会在这里与大家分享。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002年12月13日
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

截稿时得知，WE7将很有可能在今年的8月7日发售，并且目前官方还没有制作最终版的计划。游戏中所有的球员都将以实名登场，并且增加了大量的俱乐部球队。意大利、英格兰、西班牙等国的联赛将在游戏中出现，在联赛中取得优胜将有机会参加类似冠军杯的比赛。现在就等着KONAMI官方给我们一个明确的表示了。

最近由于工作繁忙，错过了两场精彩的比赛。随着本人最讨厌的F·硬炸鸡一剑封喉，米兰双雄的夺冠美梦也成了泡影，同时也让本人最讨厌的油瘟屠死队离意甲冠军又近了一步。英超的榜首大战，枪手们没能在自己的主场把红魔击倒，这样最后冠军的归属还是个悬念。不过前几天上网找到了KONAMI官方的WE6FE数据更新，偶立刻开始了手动修改更新，虽然本人喜欢的巴蒂斯图塔数值大幅下降，但还是和亨利、特雷泽盖都得到提高的法国队打得难解难分。本次MASCAR将公布所有收集到的官方升级数据,希望对那些狂热的爱好者能有所帮助，如果KONAMI官方有新的数据更新，本人也会责无旁贷地在这个栏目中公布出来。

Q.你认为在WE中，哪些球员称得上是优秀的中后卫呢？



↑尽管在世界杯等大赛上屡屡受伤病困扰，但是内斯塔在WE中绝对是顶级的中后卫。

A.我觉得中后卫首先要考虑是他的防守能力（废话！），防守力在90以上的才能算得上合格。另外由于现代足球的发展，几乎每支球队中都会有一两名头球出色的高中锋，所以中后卫的身高最好不要低于185cm，这样在面对科勒、巴拉克等善于头球轰炸的球员时才不会吃亏。不过细心的玩家都会注意到，其实有不少中后卫各项数值都很高，但是实际表现差强人意，一个很突出的表现就是经常擅自离开岗位，盲目地扑上去逼抢。这样虽然看起来很凶猛，但是一旦被技术好的对手拉开，那么很容易造成丢球，善于边路下底传中的朋友相信都有这样的心得体会，那就是一旦对方的中后卫上来逼抢，你就可以把他向边路吸引，那么中路便是一个大空当，起一个高球传进去就很容易形成头球破门。这个问题主要是由于中后卫缺少"DF统率"这项特技造成的，拥有这项特技的队员在防守的时候会保持一个良好的站位，不太容易离开自己的防线，同时如果你的后卫线上有一名队员拥有该技能，那么造越位的成功率也会大幅度提高。对于中后卫还有一项特技很重要，那就是"盯人防守"，拥有这项特技的队员在一对一防守的时候始终能够处于合理的防守位置。真正优秀的中后卫这两项特技都应该有，例如西班牙的耶罗、德国的诺沃特尼、意大利的内斯塔。另外有些著名的中后卫，例如荷兰的斯塔姆、法国的德塞利、巴西的卢西奥，这些后卫都没有DF统率特技，所以在使用这些球队的时候要小心别让他们乱跑，值得一提的是，意大利队中的马尔蒂尼和内斯塔这两个人都有"DF统率"特技，这样的后卫线才是真正的钢铁防线。



↑老将布兰科现在仍然活跃在英超赛场上。他其实是法国队最强的中后卫。

Q.我想购入一名攻守兼备且价格低廉的中场球员，能给我一个好的建议吗？

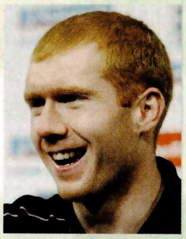
A.满足你条件的人很多，我一般都会在第一个赛季购入俄罗斯的莫斯托伊。这名队员的位置属性为OH/DH/CH，可以胜任多个位置。传球能力很强，而且拥有"司令塔"特技，是一个合格的组织核心。至于价格，绝对是在你能接受的范围里。

Q.我在游戏中看到了SB、OH、CF等字样，这些缩写表示什么意思？

A.这个问题有很多朋友都来信询问，下面进行一下说明。

简称	英文全称	中文名称
GK	Goal Keeper	守门员
CB	Center Back	中后卫
SB	Side Back	边后卫
LIB	Liberal	自由人
SW	Sweeper	清道夫
DH	Defence Half	防守型前卫
SH	Side Half	边前卫
OH	Offence Half	进攻型前卫
CH	Center Half	中前卫
CF	Center Forward	中锋
WG	Wing	边锋

在WE里面，每一名球员都有自己的位置属性，这个属性决定了这名球员可以胜任场上的那些位置。当然了，你要是把罗纳尔多放在守门员位置，那也不是不可以，只不过他的表现就好像让卡恩去打前锋一样。所以在排兵布阵的时候，一定要考虑每一个球员的位置属性，一定要把自己的球员放在他熟悉的位置上。有很多球员有2个甚至3个适应位置，其中第1个是他最擅长的位置。有的时候我们总是喜欢把速度超快的球员放到前锋线上，比如经常有人在使用巴西队的时候同时放上罗伯特·卡洛斯和罗纳尔多两名快马，但是实际的效果并不是很理想。那是因为卡洛斯的位置属性是SB和SH，所以他在前锋线上跑位会显得非常混乱，不能发挥出自身速度快、射门力量大等特点，这对于配合是很不利的，同时另一名前锋罗纳尔多的威力也会受到影响，类似的例子还有很多。这些场上位置中需要特殊说明的是CH这个位置，这个位置和我们平时熟悉的前腰、后腰等中场位置不同，这个位置基本上介于前腰和后腰之间，属于那种组织者。这个位置对球员的要求很高，不仅要有良好的攻防能力，进攻能上得去，防守也能及时退守，同时对于传球、控球也要求有很高的效率，射门也要有一定的威力，这样的球员无论是在现实还是在游戏中都很少见。另外这个位置主要出现在中场平行站位的阵型当中，比如说英格兰队，还有就是3-6-1阵型中会有一名球员是CH，这些都需要你去仔细观察研究，好好研究一下你喜欢球员的位置属性吧。



↑被誉为"丑小鸭"的斯科尔斯是一个很出色的CH。

Q.我在WE6FE中发现有不少球员的年龄、身高都与现实不符，请问这是制作上的失误吗？

A.你说的这个问题我也注意到了，不光是最新的WE6FE，以前的WE作品中也经常出现球员资料不准确的问题。这个问题的出现恐怕是多方面的原因，首先，目前的WE作品还未能做到全员实名登场，所以出现资料不符的现象也是很正常的，人家本来就没想过也不可能把球员制作得和现实中一样，那样会给自己找麻烦的。另外要说的一点就是，身高这个数值不像年龄，它有很大的不确定性，球员的年龄你可以通过身份证明或是护照等证件来确认，可是身高只能通过人工测量，这样球员的高度就没有准头了，你能看出185cm和184cm之间的差别吗？另外也不排除某些年轻球员有身体长高的可能，俗话说："二十三，窜一窜。"退一万步讲，一个正常人早上起来和临睡觉前测身高还要差上几个厘米呢。对于这个问题，本人还是觉得顺其自然为好，不要去在意自己喜欢的球星为什么比人家矮了1厘米，目前KONAMI官方公布的升级数据中也没有对身高进行修正，当然了，如果你愿意的话，也可以通过自己的修改来解决这个问题。

在WE6FE中,增加了可以在线更新球员数据的选项,此功能要求玩家必须拥有BB上网套件，在国内拥有此设备的玩家可以说是凤毛麟角。本人经过上网搜索，找到了球员数据的详细更新资料,各位可以在球员编辑中按照官方的数据进行更改。这样虽然比较麻烦,但也算是享受到了更新数据的好处。不过只能更新球员的数据，俱乐部球员的转会暂时还不能修正，希望有某位高人找到修正转会的办法，在下先拜谢了。



（■左侧数值为原始数值，右侧的则是更新后的数值，**红色字体**是本人认为比较重要的数据更新）

●**Barthez (France/Manchester Utd.)**
防守力——98→95
反应——93→90

●**Henry (France/Arsenal)**
定位球精度——78→87

●**Del Piero (Italy/Juventus)**
射门力量——68→86

●**Pirlo (AC Milan)**
增加了第三位置属性DH
进攻力——72→78
防守力——43→67
速度——70→78
加速度——62→74
射门精度——80→83
射门力量——73→80
连携——67→73
增加了"点球射手"特技

●Diouf（Senegal/Liverpool）
增加了第二位置属性WG
增加了第三位置属性SH

●Gilberto Silva（Brazil/Arsenal）
平衡性——76→82
体力——82→86
速度——72→78
加速度——67→76
反应——71→76
射门精度——77→80
射门力量——68→78
头球精度——63→69
技术——79→82
心理素质——69→72
安定性——64→69
连携——70→75

●**Seaman (England/Arsenal)**
安定性——92→90

●**Hierro (Spain/Real Madrid)**
速度——80→74
头球精度——89→83

●**Batistuta (Argentine/Roma)**
进攻力——96→93
体力——73→72
速度——90→80
射门精度——92→91
射门力量——95→92
射门技术——95→92
技术——89→87
安定性——82→71

●Cambiasso（Real Madrid）
进攻力——70→71
防守力——74→76
体力——85→87
速度——82→76
加速度——75→82
反应——76→79
心理素质——69→70
安定性——68→72
连携——67→74

●Morfeo（Inter）
增加了第三位置属性SH

●Ian Pearce（West Ham）
增加了第二位置属性CF
进攻力——46→70
速度——70→76
加速度——61→70
反应——66→71
盘带精度——60→68
短传精度——52→68
短传速度——61→69
长传精度——62→66
射门精度——51→70
射门力量——79→84
头球精度——71→76
弹跳力——69→75
技术——65→69
弧线——51→64
攻击性——52→63
心理素质——69→68
安定性——69→65

●Cocu（Holland / Barcelona）
位置属性由DH/OH/SH变成DH/CH/CB

●DiVaio（Juventus）
进攻力——90→89

●Okan（Turkey / Inter）
射门精度——74→77

●Camoranesi（Juventus）
增加了第三位置属性CH

●Puyol（Spain/Barcelona）
防守力——78→84
体力——93→95
短传精度——70→71
短传速度——70→72
长传精度——68→75

●Minambres（Real Madrid）
进攻力——52→69
防守力——68→73
平衡性——61→72
速度——69→78
加速度——68→75
反应——63→70
盘带精度——64→69
盘带速度——65→70
短传精度——62→68
短传速度——63→66
长传精度——64→72
长传速度——61→68
射门力量——62→71
头球精度——59→62
弹跳力——61→73
技术——67→74
弧线——56→62

●Maxwell（Ajax）
位置属性由SB/CB变成SB/SH

●Barbarez（Hamburg）
增加了第二位置属性OH

●O'Brien（Ireland/Newcastle）
增加了第二位置属性SB

●Lomas(North Ireland/West Ham)
增加了第二位置属性SH
增加了第三位置属性SB

●Robert（France/Newcastle）
增加了第三位置属性OH

●Nesmachny(Ukraine/Dinamo Kiev)
增加了第二位置属性CB

●Phillip Neville(Manchester Utd.)
增加了第二位置属性DH

●Celestini
(Olympique de Marseille)
增加了第二位置属性SB

●Fiorese（Paris Saint Germain）
增加了第二位置属性SH

●Feindouno
(FC Girondins de Bordeaux)
增加了第二位置属性OH

●Kuffour（Bayern Munich）
进攻力——55→60

●Goktan（Galatasaray）
增加了第二位置属性SH

●Dario Silva（Uruguay，乌拉圭）
定位球精度——60→81

●Adriano（Parma）
踢定位球的姿势由A变成C（不太明白，请高人指教）

●Baranek（Czech）
位置属性由SH/DH变成SH/FW
进攻力——57→78
防守力——70→40

●Madouni（Borussia Dortmund）
进攻力——52→46
防守力——75→81

●Metzelder（Germany/Borussia Dortmund）
增加了第二位置属性SB

●Ouaddou（Morocco，摩洛哥）
增加了第二位置属性DH

●市川大佑(Japan，22号)
增加了第二位置属性SB

●Juan（Bayer Leverkusen）
年龄变成23岁

●Delvecchio（Italy/Roma）
增加了第二位置属性OH

●Bramble（Newcastle）
年龄变成21岁

●**Recoba (Uruguay/Inter)**
弧线——96→98

以后本人会随时将官方的数据更新公布出来，请大家留意。

□文/MASCAR



←在编辑画面里,可以对球员的位置属性进行修改。每个位置都会在小球场上表示出来,这样对足球运动不是很了解的朋友也能很容易地上手。每名球员最多可以有三个位置属性。

任天堂新硬件的第一次亲密接触

GAMEBOYADVANCE SP于2月14日在日本发售!! Gameboy Player也于3月21日正式登陆东瀛!!

任天堂硬件家族的新成员将在这里汇聚一堂!我们将在下面对GBASP以及Gameboy Player这两个正在热卖中的机体进行彻底解剖,它们的性能和魅力一目了然!







GAMEBOY ADVANCE SP



也许是对于掌机市场的偏爱,也是对于索尼掌机传闻的一种回应,GBASP从公布到发售一直受到业界的高度关注。这位GB家族的新成员,不仅造型比GBA更小巧、更便携,对电池、显示屏等原先GBA的设计缺陷也做出了改进。而其最大的特点折叠式外形设计,也可以被看作是任天堂为自己打造"流行"意识,迎接全新挑战的一种信号。

产品概要

商品名称:GAMEBOYADVANCE SP
发售日:2003年2月14日
价格:12500日元
同捆物:GBASP专用外接电源
发售的颜色种类:5种

淡蓝色的背光灯!! 充电式!可折叠的机体!! 随身携带!!



↑主机、充电器以及使用说明书都装在这个充满诱惑的小盒子里。



↑机体小巧玲珑,玩家可以直接把它装到上衣口袋里,走到哪带到哪。

4+α种机体颜色

为了让SP适用于各种场合,任天堂特别为玩家准备了5种可供选择的颜色。除了这里的这四种颜色外,另有一款珍珠白色的限定版。无论是哪种颜色的主机,都使用了任天堂独特的涂装工艺,摸起来的手感和我们杂志的封面有点相似(笑),而且不容易弄脏。

火焰橙色



宝石蓝色



大理石黑



高贵的珍珠白色GBASP与史克威尔专为GBA开发的FF战略版同捆销售!





珍珠白色

想要得到这种颜色的GBASP可不简单。它是与同在2月14日发售的FFTA捆绑销售的特殊版本,由于出货量很少,因此非常珍贵!

ADVANCESP大解剖!!

虽然GBASP的外形小巧，但是却弥补了GBA上的许多缺憾，许多强有力的机能都被凝聚在其小小的内脏里。下面我们就对GBASP来一个大解剖。已经买了SP的玩家赶快掏出来对照一下，想买还没买的人正好借此机会预习一下。

音量调节

SP没有采用传统的轮盘按钮，取而代之的是滑动式音量调节，其优点在于调节方便，手感滑腻。



←这就是音量调节开关，手感非常舒服。





液晶屏幕

屏幕的大小与GBA相同，由于增加了背光功能，所以画面亮度明显提升。

LIGHT键

打开电源后，背光功能会自动启动，再按该键即可关闭背光功能。

电量显示灯

位置在右侧面。如果电池的电量减弱，电源灯就会由绿变红。

充电指示灯

充电时电源灯会发出橙色光，充电结束后会变成绿色，与电量指示灯正好相反。

电源开关

隐藏在手掌拿机体的位置，这样就不用担心在游戏中错按了。手感比较坚固。

LOGO标志

打开后LOGO标志闪闪发光，魅力尽显。看着熟悉的商标，信赖感油然而生。

十字键

比ADVANCE的按键稍薄，而且手感要硬一些，不过不会对操作产生影响。

SELECT键

和其它按键相比，陷入机体更深。这样可以防止玩家在不经意间按错。

START键

手感与SELECT键相同，同样是为了防止玩家错按而采用了低键位设计。

A、B键

与十字键的手感基本相同，但是比SELECT键和START键要好按许多。

卡带的插入口

插卡口位于机体前面的下方，玩家只需将卡的正面朝上插入即可。SP同样可以对应以前GBC卡带。

外部扩展接口2

专用AC电源或专用耳机插头的接口。使用普通耳机的玩家必须另外购买价值500日元的转接器。

外部扩展接口1

通信线等周边设备的专用插口，使用方法与ADVANCE相同。

L、R键

比ADVANCE的L、R键稍小，而且位置也移动到了从正面看不见的上方。

周边机器固定用插槽

GBA Cable等周边机器固定时需要用到的固定插槽。使用方法和ADVANCE相同。



GBASP的原大尺寸图!!

巅峰对决!! 十回合决定战!!

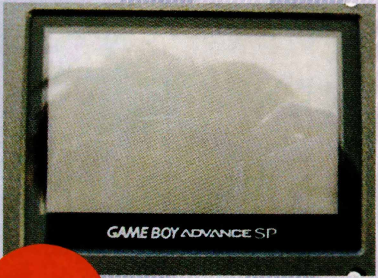
GAMEBOYADVANCE vs. GAMEBOYADVANCESP

以破竹之势在全世界迅速普及的GBA正在遭遇同门兄弟SP的强力挑战！那么这两部手掌机的性能到底有何区别呢？哪部掌机才是自己喜欢的主机呢？下面我们就分别从机体的机能、游戏的便利度和价格等10个方面出发，对ADVANCE和SP做一番全面的评析！相信在看完这次“决斗”之后，大家就知道到底哪一台主机是自己所需要的了。

回合1 游戏画面的大小？

对于手掌机而言，游戏屏幕的大小是玩家们最关心的问题。那么ADVANCE和SP的屏幕究竟哪个更大呢？其实这两款机体的屏幕大小一样的，均为长4.08厘米，宽6.12厘米，而且屏幕上显示文字的大小也丝毫没有差别。但是由于SP的外形更加小巧，屏幕周围的边框较窄，所以看起来的感觉要比ADVANCE稍大一些。相信这一点大家也会有体会吧。

同样大小不分胜负

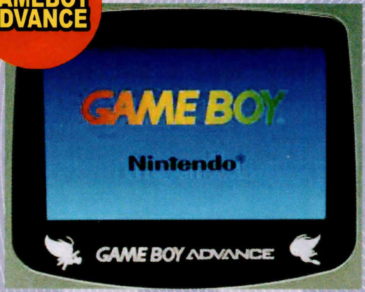


GAMEBOY ADVANCE SP

↑画面占整个机体的比率较大，看起来会感觉舒服一些。

GAMEBOY ADVANCE

↓屏幕周围的黑框比较宽，和SP相比显得粗笨一些。



回合2 画面的光亮程度？

SP在这一点上做出了明显的改进，以前受尽灰暗画面磨难的玩家终于迎来了解放。由于SP的屏幕周围装有正面光灯，所以画面的亮度会明显提高。和以往所听到的背面光灯不同，SP的屏幕不会出现明显的反光情况。观看游戏的角度也不再像以前那样过于单一。在这一回合中，SP以绝对优势胜出。最后我们要提醒玩家的是，尽量减少疲劳游戏，注意保护自己的眼睛。

GAMEBOY ADVANCE SP



↑正面光灯让玩家在黑暗的地方也能看清楚。

GAMEBOY ADVANCE



↑如果光线不足或是角度不好，看起来就会很费劲。

在亮度大战上SP获得胜利

回合3 电池的耐久性？

ADVANCE使用的干电池大约可以玩15时左右，SP在关闭顶灯的时候则可以使用18小时（打开顶灯可使用10小时）。而且SP的电池为充电电池，更加实惠（每次的充电时间大约为3小时）。



图为与SP捆绑发售的专用AC电源。

在电池性能上 ADVANCESP获胜

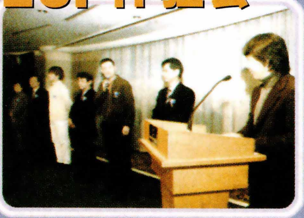
回合4 重量及结实程度？

取出电池后的ADVANCE重140克，含SP的充电电池重143克。一节普通电池大约重23克，但是ADVANCE在游戏时需要安装两节电池，所以ADVANCE在游戏中的实际重量是184克。孰胜孰负相信大家已经心中有数。至于结实程度方面，两部主机都是精密仪器，大家最好小心爱护，避免碰撞！

从电池部分看 ADVANCESP获胜

速报 GAMEBOYADVANCESP体验会

现在我们为大家介绍2月份在日本举办的GBA SP体验会的现场情况。当天，任天堂社长岩田聪和马里奥之父宫本茂一同出席了大会，而CAPCOM、ENIX、SQUARE等著名的软件商也逐一登场，并就目前的开发计划进行了说明。为了给SP造势，任天堂在发布会现场开设了许多游戏体验专区，为到场的业内人士和玩家提供了与GBASP第一次亲密接触的宝贵机会。与会人士在轮流发言后，纷纷来到试玩台前体验SP的魅力。



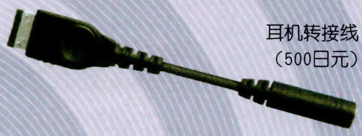
↑各公司的大腕制作人员汇聚一堂，共同庆祝GBASP在日本诞生。



↑之后大家开始兴冲冲地试玩各款即将面世的新作，气氛相当热烈。

回合 5
从声音上比较

两款机体的声音效果基本相同。但是ADVANCE可以直接连接扬声器和立体声耳机，SP则必须另外买一根转接线(耳机转接线的售价是500日元)。在本回合中ADVANCE以微弱的优势获胜。


耳机转接线（500日元）

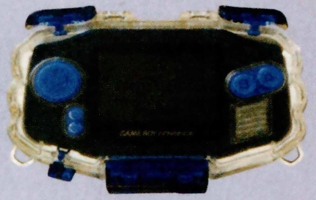
从便利角度看 ADVANCE获胜

回合 6
周边设备与配件的种类

在ADVANCE上使用的周边几乎全可以在SP上通用，但是像机套和贴膜由于机体大小不一，所以无法通用。ADVANCE已经发售两年了，其机套的花样和款式非常多。反之，SP刚刚发售不久，配件数量还很少。所以从目前的情况看，还是ADVANCE更胜一筹。不过随着SP的进一步普及，用户的要求也会越来越多，相应的配件一定会大幅增加，所以未来也不排除情况逆转的可能性。

其实目前已经有少量第三方制作的SP专用皮套或皮夹投入市场，如此精巧别致的手掌机，似乎确实需要一个与之配套的包装来点缀。

从目前看ADVANCE略占优势


↑ADVANCE的外形花样极其丰富，上图为带上透明密封套的ADVANCE。


↓ADVANCE的人造皮机套给人一种很高级的感觉，而且手感舒适。(售价1600日元)

回合 7 是否便于携带?

传统ADVANCE的大小为:长8.2CM、宽14.45CM、厚2.45CM。SP折叠后的大小为:长8.46CM、宽8.2CM、厚2.43CM。无论大小薄厚，SP都比ADVANCE更加适于便携。这一点无庸置疑。


←两款机体谁重谁轻一目了然。

小巧轻便的SP获胜

回合 8
主机对应游戏的数量?

SP和ADVANCE一样，都可以使用GB、GBC和GBA的所有游戏。惟一遗憾的是，SP不能支持类似《咕噜咕噜的卡比》等需要倾斜的游戏(有兴趣的玩家可以登陆任天堂官方网站查阅)。不过相信任天堂未来也会在SP上推出全新概念的游戏作品的，毕竟任天堂为SP寄予了更高的期待。

可以说不分胜负

回合 9
机体的颜色?

算上限定版，ADVANCE共有21种颜色面市，而ADVANCE SP只有白金银、宝石蓝、大理石灰、火焰橙和珍珠白5种颜色。如果从现状看的话，ADVANCE占有绝对优势。

目前ADVANCE占有优势

回合 10
最重要的价格?

不管你想买哪部机器，首先考虑的一定是价格问题。从这方面看，ADVANCE的售价是8800日元，而SP的价格是12500日元，价钱整整贵了近4000日元。很明显，还是ADVANCE更合适!

ADVANCE在价格战中获胜

最终结果

以上就是这两款机体的实际比较。从机能和便携性看SP明显高人一等，而从价格上看还是ADVANCE更加可心，两者可说是平分秋色，但是从发展的眼光看，本刊还是推荐大家购买SP比较好!

四胜四败两平 双方不分胜负!



去年走马上任的新任社长!!
岩田聪的发言

无论是便携性、屏幕亮度还是电源，SP都是便携游戏机中的究极之作。截止4月份，SP仍排在日本周间销量榜的首位，而且它在欧美也迎来了开门红。未来，任天堂将以GBA与GC的连动中心，推出更多可以联机互动的作品，有关“连动与融合”的新计划请大家关注任天堂在E3展上发布的消息。



马里奥与塞尔达生父!!
宫本茂的发言

由于使用了充电电池和背光灯，SP的游戏效果将更上一层楼。当然也有许多人都为机体的明显变小而大吃一惊。今年，许多任天堂的游戏都使用了连动功能，相信大家会逐步感到这些游戏的娱乐性和感染力。今后我们想制作一些“虽不是大作但依然很好玩”的游戏。





GAMEBOY PLAYER

产品概要

商品名：NINTENDO GAME CUBE GAME BOY PLAYER
发售日：2003年3月21日（星期五）　　价格：5000日元
同捆物：GAME BOY PLAYER START UP DISC　　机体颜色：4色

“如果能用大屏幕来玩GBA游戏就好了！”——只要是玩家的需要，厂商一定会努力办到，GAMEBOY PLAYER就是基于这样的理由诞生了。如果你有一台GC，只需要打开它的底座接上GBP，就可以用电视的大屏幕来玩GBA的游戏了。下面我们就针对GBA的特点进行彻底研究！

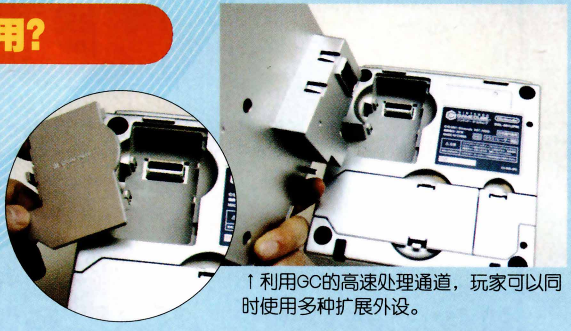
GAMEBOY、GAMEBOYCOLOR、ADVANCE用游戏都可以在电视上玩！

4种迷人的颜色在这里映入眼帘



如何使用？

打开产品包装后，我们会找到GAMEBOY PLAYER、启动盘和3份使用说明书，并没有电源。也就是说，GBP与GC是共用一个电源的。具体的安装步骤如下：1.打开包装，按照右图将GBP与GC接好；2.将启动盘放入GC；3.将GBA游戏从前面的插口插入；4.打开电源。完成上述步骤后，就可以直接进入游戏了。如果玩家想对具体操作和界面设定进行修改的话，可以通过与连接线在GBA或SP上进行调整，总之非常方便。



↑利用GC的高速处理通道，玩家可以同时使用多种扩展外设。



←最后别忘了用硬币拧紧螺丝，这样就大功告成了。

在ADVANCE上操作



用专用联机线把GBA和GC连通，玩家就可以在GBA上进行操作了，这时GBA扮演的角色就是GC的专用手柄。

ADVANCE对战



由于GBP拥有和GBA一样的机能，所以只要使用通信对战线，玩家就可以和好朋友一同体会对战的乐趣了。

专用DISC该如何使用?

连接好GBP，再把启动盘放入GC，而后就可以在GC上读取GBA游戏了。这里要提醒玩家注意的是，以后每次用GBP读取GBA游戏的时候都必须先放入这张启动盘，所以大家要特别注意爱护GBP的启动盘。当然，读GC游戏的时候不必再放入启动盘。



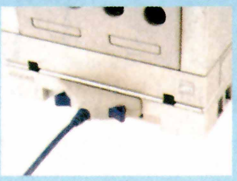


←光盘的大小和GC游戏碟相同。

关于周边机器的使用?

除GBA外，GBP还可以接驳各种周边设备——具备如此的拓展性，看来GBP想不受欢迎也难!右图为GBP实际连接周边机器时的示意图，请大家仔细观看。另据任天堂工作人员透露，他们还会推出各种对应GBP的周边，以丰富游戏内容。

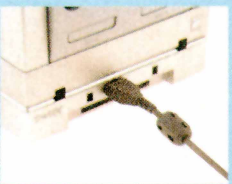
完全没有问题!



←这时就要用上对应周边的固定沟槽了。



↑CARDe的迷你游戏也能用电视屏幕来玩。

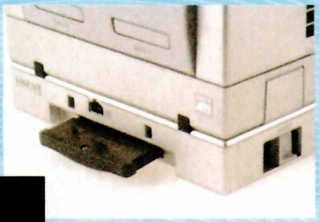


↑GBP上当然也可以连接通信CABLE。

这就是实际的游戏画面!

将GC后盖打开，接上GBP拧好螺丝，放入启动盘和想玩的游戏，打开电源，而后就会听到GBA启动时那熟悉效果音。如果不放游戏直接启动，就会自动进入设定画面。在这里玩家可以选择自己喜欢的边框花样(共20种)、画面大小(正常/全屏)、手柄按键设定(2种)、画面的清晰度(柔和/普通/清晰)以及闹钟时间(最长60分钟)。

→想把卡拿出来的时候，只要按一下前边的推卡键即可，非常简单。另外，如果选择换卡菜单，就算不关闭电源也可以直接退放游戏卡。





←按Z键可以进入设定画面。当然在游戏进行中也一样OK。系统设定内容见左侧。



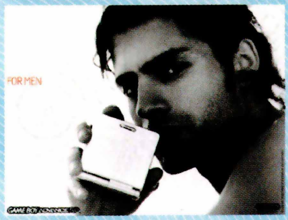
↑价值5000日元的GBP套装，包装非常精美。

新颜色的预感?



→设定画面的边框由橙色和金色混杂而成。估计在不久以后，会有更多好看的颜色登场。

GBASP 精彩画面欣赏









新手柄施展新诱惑 HORI公司推出数字式手柄!

这款手柄是在3月21日和GBP同时发售的。在玩智力游戏或者在GC上玩GBA游戏时，该手柄的优越性就会杰出体现。该手柄有黑色和紫色两种颜色，售价1500日元!



↓手柄背面有一定起伏，握起来非常舒适，不知道是否做了防滑防汗处理!

↑这款手柄的外形与超任手柄基本相同，这样的设计一定会博得喜欢怀旧玩家的青睐。



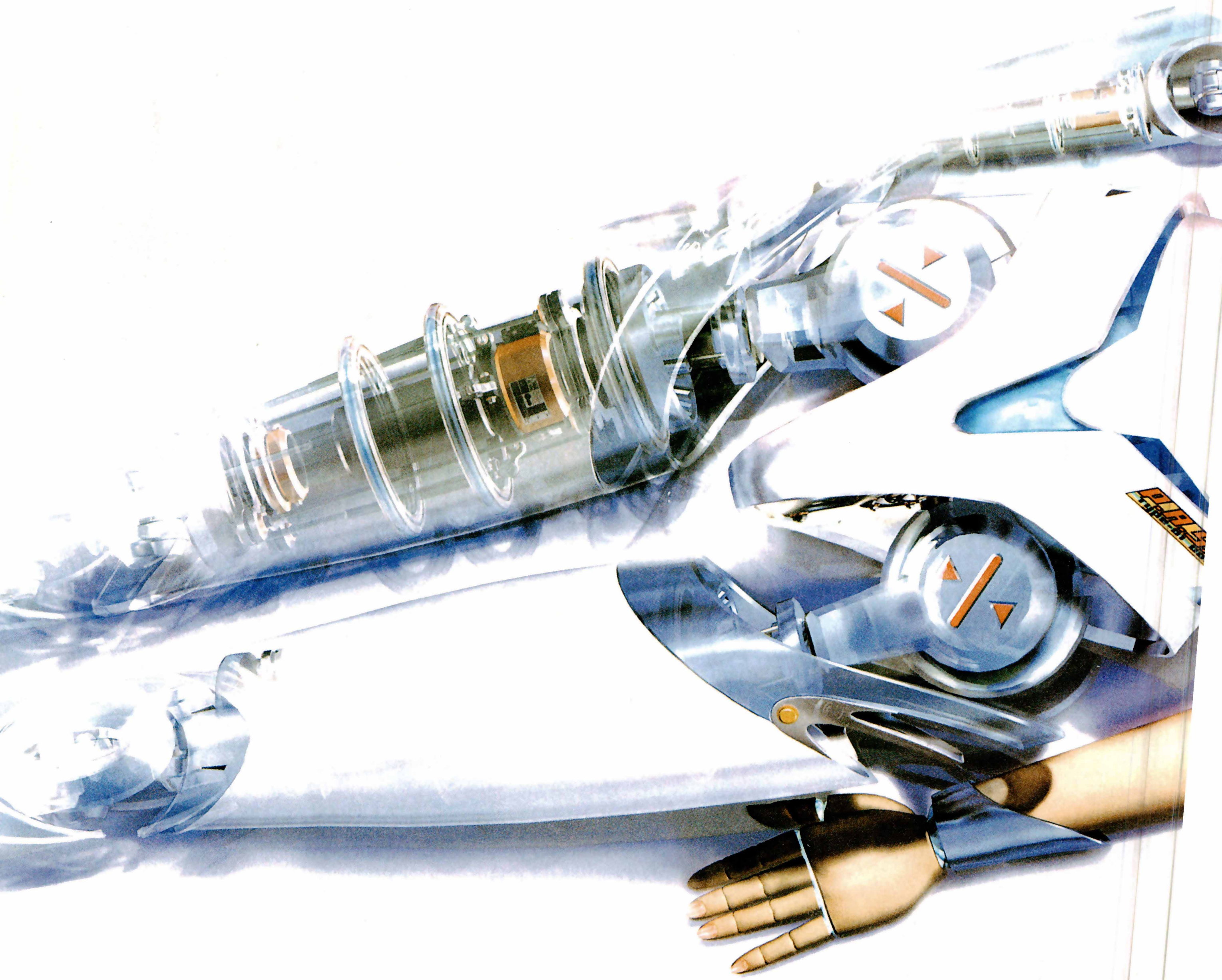


语言的诞生。

N.U.D.E.@

Natural Ultimate Digital Experiment

2003年4月24日发售





游戏即是美学。 XBOX

game@gameach.com

闯关族的家

五彩缤纷的游戏生活 妙趣横生的玩家心得

Vol.111

恐慌是可怕的，即便是在疾病面前，恐慌的威胁都足以将一切摧毁。编辑们的精神堤坝最近一直遭受着来自各方面的冲击。高度传播性的SARS、人心惶惶的事态、寝食难安的生活……大概这也是一种磨练。佛祖保佑秃头的人……



今年孝敬咱玩家啊，最强还看掌机迷

●忙死了，忙死了，这个五一大概把以前风林偷的懒全都补回来了（笑）。虽然北京非典的势头非常严重，但是风林可表现出绝不畏惧病魔的精神，在编辑部加班加点。除了这要命的"闯家"外，大部分精力已经全力集中到《掌机迷》上，希望这次能够为广大玩家奉献最强最好的掌机专刊。虽然本社推出过许多有关掌机的相关刊物，但真正系列化本次还是头一回，压力不小。这次《掌机迷》的内容风林敢保证是目前最实在的，除了大量赠品、抽奖外，低廉的定价与丰富的内容绝对划得来。没有暴利，我们就是想给广大掌机迷一份厚礼，孝敬各位老小。钱可以不赚，咱这个人情不得不送。请狠心支持《掌机迷》，有亏我们吃！

●结稿前终于收到了朋友寄来的多罗新曲CD，风林先去试听，如果好的话考虑随杂志赠送也许……当然，不知道喜欢多罗的人能有多少？我没谱……

●写这段话的时候《指环王2》刚刚上映一天，虽然非典给自己增添了不少的担心，但是若是错过的话岂不抱憾今生？上映时间不长，我豁出去了我！！但没想到……

●谢谢大家关心，风林的邮箱近几日有关小心非典的慰问信爆满，幸好自己的邮箱功能够强大……

●生命真是太脆弱了……

●随着"大往生"的推出，射击游戏在国内有升温的趋势，而编辑几位也对有关当今最强射击游戏发表了自己的感想。风林始终认为以NAOMI基板开发，相继移植DC、GC的"斑鸠"是第一强。从目前日本方面的排行看也基本反映出了其地位之高，当然堪称究极的"大往生"也不错，但在系统和战术性上就远远逊于"斑鸠"了。再说音乐两者也不在一个档次……其实说这些都是因为风林刚把GC版买入手（笑）。开发公司财宝太强，在这里还要再向N64、DC玩家推荐同公司的"爆裂无敌"，STG，绝对有尝试的必要。听我没错！

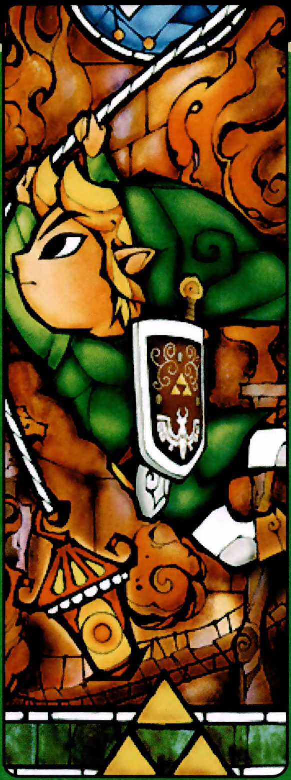
●最近偏爱了绿色，连续三期都使用同一个版式了，大家觉得还不难看吧？毕竟有林克罩着我……

●"GT CUBE"正式推迟发售，风林的4月购买计划由二改一，大省钱。"GIFTPIA"入手！！！

●北京大闹疫情，还大闹食品抢购，搞得风林中午的伙食都成了问题。幸亏及时抢了两箱方便面以解饥肠之苦……不知道自己又能坚持吃多久，这东西也伤身体啊！

●在卷首语已经说过一次了，在这里还要再唠叨一下。雀巢的新冰淇淋"美禄"实在太好吃了！！

●本期心情：56（非典、加班）

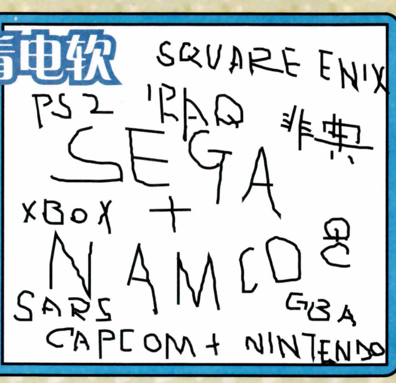


世界仿佛要大乱，了解形势看电软

最近有点乱，不是说心情和想法，是外面的世界，顺带把自己搞得也很复杂。精神上、心理上还是身体上……

我不想戴口罩，总觉得这东西有碍观瞻，不雅。况且像风林这样的有必要"风流倜傥"一番，那个某晓东不是有首歌叫"像风林一样的男子"吗？

外界事，咱掺和不着，最多就是在自己的后院添个话料子。什么伊拉Q战争、SE大力开发PC游戏、SEGA与NAMCO各自伸了一腿、CAPCOM找主儿等等烦事，聊聊倒成，可别当真，与其他派系玩家吵架，这哪成？只有一样，咱先离这非典远远儿的，是正事。



视点 DOAX的新发现！低级错误？

自从进入"三大主机"鼎立的时期以来，游戏软件的整体素质在不断提高，不管是游戏本身的表现力、效果、可玩度，还是游戏制作商对游戏多方位的宣传力度，都上升到一个很高的境界，这是无可置疑的，但并不是毫无瑕疵，更有甚者出现些很明显的常识性的错误，在下举出很典型的一个吐血的例子：

DOA极限沙滩排球是大家都知道的一个XBOX"喷血"游戏，而它的游戏标题插曲却出现了一个很大很明显的常识性错误，见图。我们知道在通常的排球比赛中，只有"跳发球"和"扣球"两个动作是和标题插曲上的动作是一样的，插曲中人的动作没有错误，再仔细看看那个球，发现了吗？是的！问题就在球上，因为不管是哪个动作，依照常理球都不可能出现在击球人身后！（试问，你连球都没看见，你往哪打呀？）所以球正确的位置应该在头部的前上方。

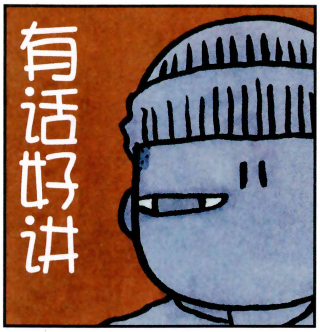
像上面这样的例子，别的游戏我还找出了四、五个，在此本人就不一一指明了，从这些错误不得不使本人怀疑业界的态度，他们似乎对游戏的最终审核补漏还做得不够，像上面这个例子虽然对游戏本身进行并没有什么大的影响，但足可以反映出制作人的态度，是否严谨（因为本人是一彻彻底底的完美主义者），哪怕是这样的错误，现在你可能认为是些小错误，小失误，但将来有可能变成大错误，一位姓"米"的人说得好"态度决定一切"！这也是我要对业界说的。

——湖南 李昊

→说大可大，说小可小的常识性错误，不知道TECMO是否成心的，幸亏大家的焦点并没有在这上面，随它去吧！







■每年3月，9月和圣诞节都是游戏的黄金期，最近第一时间入手第2次后正在继续感受游戏的灵魂！正在这时，听到不好的东西：动心怎么那么差啊？我吓了一跳！电软出的东西一定买是我的原则，但居然会有人说动心不好？奇怪！我想了一下，可能是这样的：每个动画不一定符合每人的口味，所以不好，或者是动画太好了，但在国内很难找到，被吊胃口，一样的不好，哎……究竟动心怎么办啊？我好担心！这几期家中很多朋友和我想法一样，电软改版后，攻略不用那么多，其实除了RPG外很多游戏都可以自己打的，研究所真的该多一些，毕竟隐藏的东西多了才完美，还有就是垃圾秘籍太多，没有实用性，希望能改！

未来，希望能做本PS2专集，谢谢！

（感受游戏的灵魂）

●不太明白了，也纳闷，风林看得美滋滋的倒是。《动心》制作精良，水准不敢说国内第一，但也不远。凡事都有个合不合胃口的问题，但随随便便就得出了“垃圾”的结论却是非常不负责任。说个乐子，某天见某论坛谈电软，不知从哪里冒出个某人说杂志送的光盘是用MP3转制成的。这样的事情见多了，确实有一些不肯从实事求是的角度看杂志的人，也不自己确认，就放话，结果自己颜面扫地，那也是活该的。更有的人连杂志都没翻一翻，就知道内容了……像这样的朋友，我看还是先去买一本杂志看来再说，有根有据最好。

谢谢这位读者关心。电软更多惊人策划正在进行中……

■在下游戏十余载，虽不算是达人，但要称雄一方（方圆五十平米内）也是轻松之极。贵刊从诞生之日起至今，在下期期买入，看了这么多年，变化甚大，心中不免亦有了许多道上朋友所述的那般——微显不明所以然之感慨，即不鲜明，过于草率了事。

今日（4月3日）方入手VOL108，随手翻至P110，入眼帘的便是那”幕末风云与明治维新“九个大字，当即便将在下迷得时光倒流回到几年前……贵刊几年前曾有一栏目《人间五十年》，在下是喜爱之极啊。缘由有二，其一在下最是喜欢《三国志》、《信长野望》及《太阁立志传》之类的SLG游戏；其二喜欢看历史书籍，故爱屋及乌喜欢有关日本战国时期的故事及人物传记。本人详读了司马辽太郎先生的几部著作，强烈希望贵刊日后能“重操旧业”，相信许多喜爱日本战国题材游戏的朋友会甚为欢迎的，千祈万祈！！！至于内容方面可如从前那般，剖析事件，人物及史实等等……

最后在下心中有些话要说。1、如上所述，希望恢复《人间五十年》栏目；2、老生常谈，贵刊理应速建自己的网站，好让家人大吐口水；3、贵刊可会员制，每年交些许会费，此来大有好处，收买人心自是不说，影响之扩大，覆盖面之大，收入之增加，宣传之飘泻……4、此信刊不刊无所谓，但望风兄回之，另在下联系方式望一定刊出！5、风兄日理万机劳心劳力，借此谢了。

QQ：55667977

EMAIL：mmbf_sos@163.com

意结交天下喜欢《三国志》《信长野望》及《太阁立志传》之类的SLG游戏的同道中人。**（一读者）**

■几周前，30元购入一DC二手鼠标。玩outtrigger，很爽，也能玩沉狙。想问问DC还有什么鼠标能玩的游戏吗？本人玩游戏不求高水平，但求感受深。爱玩世嘉的作品，及capcom的竞技类game。我的XB，还没加直读，不玩d海盗。天津人，长期阅读《游戏批评》。**（陈硕）**

●“一触即发”（outtrigger）风林拍了200块。可惜因为手大，DC鼠标握起来的感觉并不舒服。而且用该游戏需要一手鼠标一手手柄或键盘，总之是比较麻烦。不过该游戏的画面还是不错的，场景虽然不大，但是场面的气氛很好，风林这200块也不觉得亏，有机会进行四人对战很有乐子。DC的鼠标用处风林一时还真是想不大起来，除了在线游戏外，单机游戏中使用得并不多。“雷神2”对应吗？我记不得了。陈读者有条件的话自己尝试一下吧！另外，很支持你XB不装直读的做法，国内没几个吧（偶算一个，笑）……



■风林你好，最近北京那里非典闹的很厉害，不知你现在身体如何？我们五一都不让回家了，只能在学校等。注意喝板兰根，如果北京脱销了我这里还有，妈妈说喝橘子皮和金银花也可预防，老爸也是这么和我说的。北戴河还没有病例，希望北京也会马上平息。风林，注意身体。**（网友A）**

●读者的爱，风林实在无以回报，惟有常加班多做工，出好料做好书才能心安。非典最近厉害，愿风林身边的朋友同事和把风林当朋友看待的读者、广大电玩迷们平安无事。

■看了九年电软了，俺终于鼓起勇气向电软写信了，顺便让大家看看俺的窝。虽然我的窝很简单，但麻雀虽小，五脏俱全。我希望电软还是每期送电击收藏，点心送电玩CD，动心送动漫CD，顺便还可以送点其它的东东。

（四川 八神虎）



●大家下回是不是能把自己也照进去亮个相呢？展示一下自己的生活，最真实的才是我们最需要的。

■一个问题.偶看到广告上说有一种限定莎木DC,真耶?假耶?(SEGA出过限定莎木DC吗?)如果是真的,就不会是翻新过的吧?都是因为偶的欧版不认日版Z版……

突然发觉电视上的游戏内容多了起来,特别是cctv也许是为下半年的行货主机作准备。 不过内容不敢恭维.报道英国的市场??还有主持人不太懂游戏的样子。“HALO”先被汉化成“哈雷”(彗星?.).后来又说是光晕(再汗)……需要改进啊！**（Septem敬上）**

●在风林的印象里，日本并没有推出过莎木有关的限定主机。这个淡蓝色包装的限定主机究竟从何而来就不得而知了(欧美莎木发售时推出的机器？)……遇到这个问题风林不好逃避,有知道的朋友不妨发个EM吧。另外，全新的DC在日本被炒到高价，有个朋友在日本买的机器也只玩了半年就告吹灯，没想到玩正版比玩D还毁机器，这DC真是天生D版命（笑）。

过去的终究是过去了，该来的总是要来。对于电视媒体，玩家应该给予适当的宽容，待其成熟。

为穷玩家喊冤

相信大家都曾经看过关于正版和盗版的文章。无论在《电软》上，还是在其它游戏杂志上，这类文章屡见不鲜。高喊支持正版的玩家也知道由于国情并非所有玩家都买得起正版。但，问题真的那么简单吗？你们又对中国的国情了解多少？

《电软》上曾经有一位玩家这样说：“虽然现在GC软件价格不菲，一般人很难承受，但我还是希望GC这种无D版情形保持下去。我也不是什么有钱人的孩子，但每次看中什么WONDERFUL GAME就拼命地攒钱，四百多元一张的8寸盘就在我几个月节衣缩食下诞生了。所以，如果你真是一个任饭的话，那就攒钱买正版软件吧（含GBA），哪怕一年才能玩到几款精品游戏”。

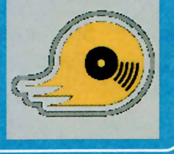
看了这些话，我除了羡慕之外，还对他（她）对国情的无知感到震惊。我不能再保持沉默了，应该为我们穷玩家一族写一点东西了。

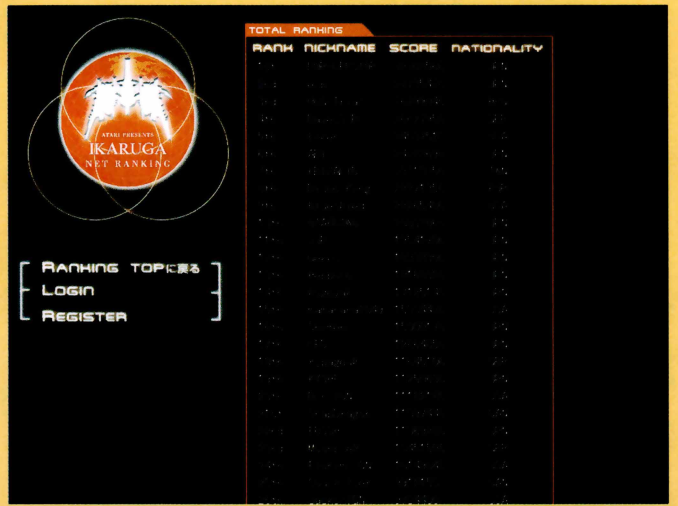
你可知道四百多元我们要攒多久？别的玩家我不敢说，如果是我少则三个春秋，多则四五年，是几年啊，不是几个月。而且比我穷的玩家并不在少数，我有一个朋友现在不定期在玩黑白GB，四百多元对于他们而言可是一个天文数字。我们喜欢盗版吗？我们愿意玩盗版吗，不是，作为一个玩家我很想支持正版。你可知道你的“穷”的标准和中国国情的“穷”的标准，相差十万八千里了，作为任天堂下FANS，我何尝不希望GC无盗版，又何尝不希望玩正版游戏。GC我买不起，GBA也是和弟弟一起攒了两年才买到的。如果我一年能买一个正版GBA卡，哪怕只能买一款，我也会毫不犹豫掏钱买下。可是我攒一年的钱也只够买下一个盗版卡带，难道要我们一年都不玩游戏吗？我是无法忍受的，而现在我也只有《机战A》一个盗版GBA卡，一年能玩到几个精品游戏，对于我们来说是未来的梦吧。

我并不反对支持正版，有条件的玩家应该支持正版。对于支持正版的玩家我很尊敬他们，可是我们穷玩家呢？除了批判外没有一丝同情。难道要我们不玩游戏吗？

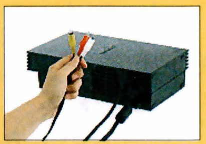
我写这篇文章的目的并非想证明什么，也不是要人来同情我们，只是希望那些支持正版的玩家知道并不是我们不支持正版，而是实在买不起，那么以后我们便不用在别人的指指点点下玩游戏了。你知道那种滋味多难受吗？

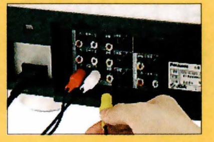
后记：或许有人不相信中国有如此穷玩家,或者认为纵使有也是极少数,我不去跟他们争辩,事实摆在眼前。《电新》曾对读者每月零花钱进行统计，结果30元以下占37%，这还不包括那些买不起邮票寄回函卡的读者（并非没有这种情况）。所以，“支持正版”在中国还要走很长的路。我想，所有穷玩家的心里都想高喊：“支持正版”，虽然我们买不起，但我们支持。或许有人认为这是一句空话，但比起某些边高喊“支持正版”边玩盗版的玩家自认尚可。





射击迷的时代回归!一切原就于此!







大概是最近搞到了两大射击游戏的缘故吧？突然又找回了当年点子弹的感觉，而且又不存在什么移植度的问题，在家玩起来绝对原汁原味。

只要不让我把电视竖过来……

射击游戏并没有没落，只要还有好游戏出，只要能够有主机移植下来，那么射击迷这一族群就还会继续存在。“斑鸠”&“大往生”，如果不介意的话还可以算上“式神之城”，现在有很多部非常出色的射击游戏，必须尝试。

很遗憾，“斑鸠”的排名中没有中国地区的缩写，大概厂商自己也想不到在大陆也有很多人迷着游戏……不过你可以通过电击的影像来展示自己的身手，如果家里有条件并有信心打破左边排行榜的成绩的话，那么就请按照右边的步骤将自己的实力录制下来寄给我们。

要录制游戏的全部流程，包括你的成功与失败。

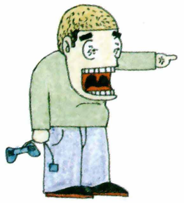
北京地区高手可以直接联系录制。

究极的胡言乱语 | 北方之狼

风林你好，最近脑子里乱七八糟有一堆想法、感受和你聊一聊。

态度决定销量

我认为一款游戏要想卖得好，就一定要认真去做，因为认真做都不一定卖得好，更何况不认真，肯定卖得差。为什么有的游戏一炮打响，一代接一代出续作，主要因为有良好的口碑。一个玩友玩过后，说好，别人也会尝试，也就做了好的宣传；而一款游戏做得不认真，玩友玩过之后，就会说没意思，也就起了坏的宣传。当然，不管别人说好坏与否，自己也会尝试，只要玩友自己上手一试好坏便知。游戏做的不认真，想卖得好那休想。



就拿莎木系列来说，尤其是XBOX莎木2，如果能像生化危机再生版那样认认真真去作，我相信销量一定会增数倍，同时XBOX销量也会上升，而XBOX莎木2只简单复刻DC版自然销量差。我们来看看莎木2的缺点：

1、人物：香港人都成丧尸了，太丑陋，还都是方块人。

2、景色：做得也不是很圆满，树叶、山、船、大方块砖头山。而AM2只是简单移植就想热卖，那是幻想，以前DC玩友玩了XBOX，再一看莎木2画面自然失望，而新玩友看过莎木2又感遗憾，就凭XBOX性能做出这种游戏，玩友寻AM2有何种想法，如果AM2能把莎木系列的人物、场景做成R4那样圆滑、美丽，销量一定会翻几倍。

胡言乱语

1、我要是比尔，马上花高价把AM2收购过来。

2、PS2上游戏是很多，但游戏好玩的不一定多，如果XBOX和GC出每一款游戏都是精品，少而精也能够打败PS2。

3、PS2上一些大作卖得好，小作品一样卖得差，不是说给PS2做游戏一定卖得好，给XBOX和GC就卖得差，要看态度如何，DC版灵魂能力就是好例子。

4、我是制作人，我会把VR4的隐藏人物多放几位，像莎木2里的芭月凉、红秀瑛、蓝帝、斗牛、忍武鹰都可成为隐藏角色。

5、莎木3一定要做，虽然不一定热卖，但也是给玩友一个交待，就像DC如果是为SEGA游戏迷而做的，而莎木3不管以多少章即使在3代终结，也是给众玩友一个交代，祝早日有新消息。

6、结城晶顶肘动作没有芭月凉帅，为什么VR4打斗动作不能像死或生3那样潇洒？

7、我认为三大格斗游戏第一名是死或生3，第二名VR4E，第三名铁拳4，因为死或生3无论画面、人物形象、手感都不错，而VR4就差在场景人物不够细腻，打斗不够帅，而铁4是二者附属品，场景人物没死或生3好，打斗手感没VR4棒，铁拳4手感发飘。

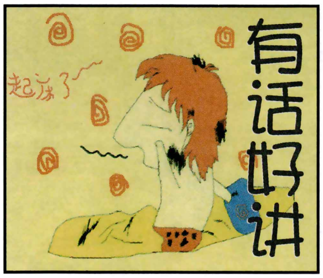
8、莎木2人物形象不太好，如果是我，就让舜帝扮演建民老先生、莎拉扮演金发小姐、光武馆馆主由陈洛担任，而莎花人选就太多了，像陈佩、假、雷芳、瞳，我想那莎木2一定很有趣。

9、生化危机应该让街霸里的维加、古烈、春丽来客串，3人穿上START小队服装，发型高矮还是那样，出现在浣熊市，那一定很轰动、很好玩，为什么不把这些资源好好利用呢？

10、光荣公司为什么不把水浒传、杨家将、西游记、岳飞传这些名著做成真三国无双系列游戏那样作品？一定热卖，到时光荣就有4大经典作品。

11、史克威尔和卡普空应该把神雕侠侣、射雕英雄传、天龙八部、风云、英雄做成最终幻想和鬼武者那样经典作品，卡普空为什么不把异形这样的名著做成像生化危机那样的作品呢？

13、彼岸花小说写的很棒，电软应该多一些这样的小说攻略。



■我是一名艺术专业的教师，对贵刊一直颇有好感，订了2003年全年杂志，我在第二期中也看到了一位与我同行的动漫爱好者，看了他的文章，深有感触，我虽与他同行，但性质不同，所处的环境也不同，本人自己的游戏历史并不太很长，对游戏的认识基本上都是从书本上得知的，而且随着年龄的增长，对游戏更是兴趣递增，我现有一台PS2和GBA，这还是千方百计从外地购得，因为我们这个地方到底不比广州、北京、上海等大城市，这里的牙齿都很深，就一盘GBA卡带吧，我们这里的市场就是100元，惨，虽说有一定的经济收入，但对于如此高价，也只能对其他地区动脑盘了。

我平时的钢琴课不比给初中、小学上课，每一个小时只有一名学生，所以无法和他们论及游戏，况且他们一般为幼儿，对此物了解甚少，无法沟通。

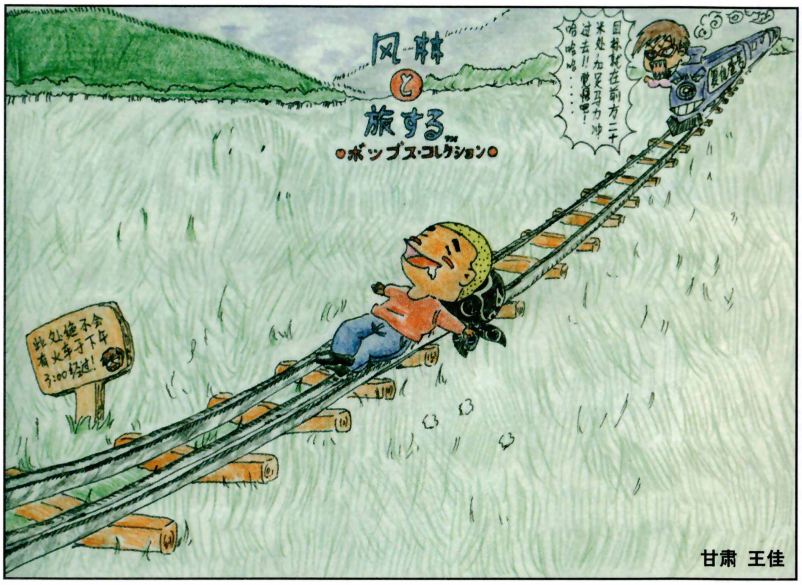
我订阅了2003年《电软》我觉得真是占了很大的便宜。如果明年还有如此大餐，我必奉陪到底，就是每次邮寄到我们这儿时，时间太晚了，每当我心急如焚的跑到楼下，保安处询问大餐的下落时，那些保安都已习惯地提前对我做摆手状，没办法，再坐电梯返回总部，是不是有点痴迷了？

在近一期《电软》中有读到烧录卡，对此产生兴趣，因为这不仅可以领略到更多的游戏，而且还可以给我省不少的“盐巴”唉，平时玩游戏的时间并不多，有点力不从心之感。而且本人知足感较强烈，自己已拥有三大主机的三分之一，GBA有如此之功效，已颇为欣慰，有许多专业的东东我都不会说，也不会从书上摘抄，实话实说吗。我会继续为我这“年龄”的爱好努力的，也继续支持你们。

（湖北 刘静佳）

●其实邮购一直是我们比较头痛的问题，要知道，我们可以保证第一时间（这个第一时间是指市面上还没有的卖，尽量保持同步），但邮局则未必。尤其是某些地区的邮局工作并不负责，速度那叫一个慢。但大部分的读者都能够保证在第一时间收到杂志。另外，需要特别提醒邮购读者，如果发现没有收到杂志或者邮购出现问题（例如光盘粉碎），请打邮购部电话（010）64472177和（010）64472919这两部均可，请勿打编辑部电话。

而烧录卡嘛……最近几种在市面上比较有名的厂家都在开发新的卡带，结稿前距离上市也不远了。这东西还是挺好用的，惟有价格较高，一般人恐怕消受不起（SP大降价，再降点的话，就跟一块256M的烧录卡一个价钱了，那不显得烧录卡更贵？）。据悉今后的烧录卡在功能方面都更加强大，有很多用途，而不仅仅是简单的擦写GBA游戏了。今后在《掌机迷》中会第一时间报道最新情报，敬请留意。还有就是风林坚决“反对”买128M的烧录卡，不经使（笑）。



甘肃 王佳

悠悠假日岁月 严防非典肆虐

该死的非典，搞得大好的假期都没得痛快，心情自然也好不到哪里去。大概会在家里一个人听多罗的新CD吧！起码心态会平和些，情绪会稳定些，我不想玩游戏，这几天……

谈非色变



啊嘁

结稿前心碎：因不可抗拒的原因，北京娱乐场所全线封闭，包括影院，《指环王2》彻底泡汤！



有话好讲

■这次来信希望电软推出《寂静岭系列》游戏音乐CD，最好是1、2、3作全部囊括!在我玩过的游戏里,认为最好听的音乐就数寂静岭！可《电软》一直无赠送。**（洪）**

●“寂静岭”是当今游戏中少数几个将画面、音乐、剧情、系统等各项皆表现完美的系列之一。暑期即将发售的第三部作品在音乐方面将达到一个新的高度。若是要按照洪君的赠送法，我们怎么也要等游戏OST发售后才能做吧？

■从我在北京的姐姐了解到，许多单位已经放假了?电软呢??小心非典啊，上海现在也很紧张了，大家都在防。编辑部还在工作吗?还是乖乖在家打游戏?祝大家身体健康!！**（上海 李炳臣）**

●此时此刻，风林正在冒着生命危险制作闯家（笑）。

■前不久在一本电脑杂志上看到两则新闻：“SQUARE、EA合作公司宣布解散”、“SEGA与SAMMY预定今年10月合并”不知是否属实?如果是真的为什么你们没有报道呢?这样的事情不会没有什么预兆吧?

真没想到SEGA沦落到今天这步田地,昔日的光辉完全黯淡了下来。完全没了以前的光彩。难道SEGA真的这样堕落下去吗?它有没有考虑过我们这些玩家的感受，说实话，我不是个SEGA迷，连我都无法忍受SEGA的现状更不用说和SEGA一起走过的铁杆们了，SEGA是该反省的时候了。**（广西 唐剑）**

●SEGA有在努力啊！但就是销量上不去，不知道当年在SS、DC时代的SEGA拥护者如今何在？如今SEGA的游戏卖得说难听点，还不如在DC上卖得多……没有了硬件后，SEGA的游戏在其他主机上根本打不上主力位置，曾经的壮志雄心如今落得心灰意冷。NAMCO、SEGA、SAMMY三家的合并问题下期即会明了。

■客气话不说了。不知道你看没看到网上那篇针对《电软》的文章，我怀疑你们在外面是不是有仇家，他们把《电软》简直说的一无是处，而且还理论一大堆，但仔细一看全是谬论，这对《电软》的声誉影响太大了。可恨的是他竟把好几年前的《电软》拿出来长篇大论，说什么《电软》倾向世嘉，不公平什么之类的。当时把我的好心情一下子都弄没了，真有想海扁他一顿的冲动。我认为你们不该沉默，应该回击他，所谓身正不怕影子斜，给他一一反驳了，也解我心头之恨。**（辽宁 五刚炎）**

●敢出书还不许别人骂了？虽然有许多明显没事找茬，但作为我们则要有肚量来接受这些。没必要反驳，论坛如痰桶，如果都要计较的话，那杂志岂还能编得下去？

■今天，终于鼓起勇气给你写信了，我是一名GBA忠实玩家。现在，GBA到目前为止也有两年多了，游戏更是数不胜数，其中更不乏一些经典游戏，前阵子，发行了《GBA特集》，令我欣喜万分，现在我想提个小小意见，能否抽点时间出一本《GBA专辑》，哪怕是64开的也可以，但内容一定要新，不要重复前书中的。

另外，想询问一下，几年前有一本《GB全书》、一本《GBA时辑》、一本《绝对GAME BOT读本》不知现在还有吗?我只想把它收集起来，凑成一套。**（上海 吴玲丽）**

●说到就到，全新《掌机迷》活力登场喽！！期期都有惊喜，详情请留意每期电软的广告吧！本期是160全彩+VCD+大招贴+大抽奖，保你吃饱！

■你好，首先我要说说电击收藏，太棒了。我感觉超过电新，一边看，一边听解说，就像看电视新闻一样，爽极了，永远赠送下去。

下面想和你聊一聊对索尼手柄的看法和塞尔达传说——风之韵：

1、索尼不论是1代还是2代手柄都是按键多而乱，尤其是十字键，都是一堆按钮，而没有控制人物上下左右走动的十字键，我觉得DC、XB、GC、SS、MD，甚至FC都比索尼手柄好用，为什么索尼不把手柄改进，LR等4键改成2个扳机键。

2、说说风之韵，游戏不错是很好玩，但我认为风之韵只能作为外传性作品，而不是续做。如果续作都做成卡通版，那将令人无法接受，试想一下如果把最终幻想Ⅻ、生化危机5、VR5都做成卡通版作品，多年来一直喜欢该系列的玩友会如何?不满、失望，直接导致购买力下降。如果续作都做成那样，将是一件令人恐怖的事情，游戏全是卡通版，游戏机也就全变成儿童机了，也不怪乎NGC卖的差、风之韵销量差、任天堂做游戏也是外行，续作就是续作、外传就是外传，不能改成天壤之别令人很难接受，如果把风之韵做成最终那样大作，再做一款外传作品一定会热卖。像塞尔达、阳光马里奥等等卡通味太浓作品太多，加上NGC颜色和主机造型，不怪乎很多人把它看成儿童机。**（北方之狼）**

●《电击收藏》博得广大玩家的好评，风林也希望能够一直捆绑下去。1、记得当年PS手柄一面市就招来一片骂声，其中原因有二：格斗游戏最发烧，而SS的手柄简直是格斗专用；PS将十字键分离前无古人，一时接受适应不能。但大家现在习惯了，PS手柄则几乎成了现行主机的标准，分离的十字键还一直是PS系列的标志之一。相信PS3的手柄也不会有太大改动吧。手柄的革命与游戏是息息相关的，SFC的手柄是FC的进化形态，整体感觉没有改变，当时的游戏则以2D为主，而手柄的设计也完全是根据当时游戏的考量而来的。而到了SS、PS、N64时代，手柄则几乎到了不得不进化的地步，SS手柄在MD的六键基础上改进，后又变成了圆饼型。PS则逐渐进化到加震动和类比遥感的形态，而N64更是考虑长远，完全就是一款针对3D游戏而生的设计。总之，手柄的改进首先要从游戏做起，只有游戏进化了，操作方式才能进化，XBOXLIVE就是方向之一。2、林克在很多人心中的形象其实就是个小孩子，在风之韵中发挥得更是淋漓尽致，没觉得有何不妥。卖得不好这不能归咎于游戏。总不能让任天堂也去学索尼去开发日本美女的游戏吧？



←用PS2欣赏美女的游戏，索尼强！

全民抗击非典，电软照样出版！

——风林——



↑这是4月30日下午，编辑部苹果制版室内的紧张场面。

黑龙江八神庵，湖北荆州熊世斌，苏州石雷博，武汉何振杰，广东清远高源等读者来信表达《樱大战典藏纪念》带给他们的快乐和激动。我想这一方面归结于编辑制作人员的辛勤工作和对游戏的理解，更重要的是樱大战系列游戏及副产品自身的魅力。应该说《樱典藏》大获成功应有读者爱屋及乌的成份在里面吧。

我们对读者最好的回报就是精心制作好《生化危机》和《最终幻想》两部典藏纪念。读者的期待和支持对编辑既是压力也是动力。重任在肩，不可不戒惧。

第十九期《电玩新势力》CD音乐光盘为《恶魔与天使》，音乐本身都是精品，颇受读者好评。不料很多玩家对把恶魔城和心跳回忆放在一起表示不满，这既有《恶》迷也有《心》迷。他们是广西南宁于冬宁，北京王辰，河北周昊，哈尔滨白文君，北京杨艳鹏，成都黄曦等，不能一一列举。希望你们能继续支持“点心”，即使它有时味道不够“纯正”。

更多的读者建议能否出系列游戏音乐光盘，以弥补买不到或买不齐游戏音乐光盘的缺憾。算起来，次世代传媒联盟出版的游戏音乐光盘也有八、九张了吧。其中不乏FF系列、樱大战、高达、超时空要塞这样的精品。据风林所知，特工黄已有出版游戏音乐经典系列的计划，估计会在暑假前后推出。

有读者提出如何才能在《电新》上观赏沙滩排球机密影像，这在《电软》秘技上刊登过几次了，就是无论PC机还是VCD，想办法在《电新》九个栏目之外调出“10”来（因为机种不一样，调法也不相同）。

现在北京大闹“非典”，周六、日还在加班的大概只有《电软》的小编了吧。说实在话，我很钦佩周围的同事，那么乐观和坦然的面对“杀尔死”（SARS）。

因为不能逃避，只有坦然。因为生活还要继续，一定乐观。

心里装着玩家。

临结稿时，看到《动感新势力》读者回函表，反映空前的好。看来有AKIRA坐镇，质量就会有保证。另外来信的女孩子真多，电软看来要生态平衡了。

■我很喜欢《电新》，所以希望每一期“点心”都是新鲜的。重复的东西不要总出现，像“樱大战”是不是炒得太火了？每期都看到，说实话，真的烦。而且像“三国”这种以ACT到RPG到SLG又回归了ACT的东西，不觉得太“庸俗”了吗？从影像上看，画面也很暗淡，叫人提不起兴趣。

以上说了“点心”的一些坏话，我知道“樱大战”、“机战”、“三国”、“生化”这是“点心”的重头戏。可是一种游戏如果没有漫画作铺垫，又横跨了太多机种，又出了许多代，我很难相信这整个一系列都是出色的精品。我觉得这媚俗得有些露骨，不知别人吃了“点心”之后感觉如何，我觉得我吃“点心”之后就像每天的早餐一样单调。我最爱看的部分加起来不到十分钟。

爱之深，责之切。虽然我没有“三大件”（NGC、PS2、XBOX）连GBA都没有，但我一如既往的支持着《电新》、《电软》。最后说一点，为何“怀旧经典”每期都如同小丑般不堪？我觉得那完全可以做成一个栏目，机种也不必都是FC吧？难道你们也觉得中国无论何时都是FC普及率第一？是让MD、SFC、SS露一露相的时候了吧？要知道，没有“电新”的时候，我们只能看到图片，有“电新”的时候，它们已被淘汰，我们注定无缘相见吗？ **（北京林大 BYNUU）**

●总帅按：登一篇批评信，堵堵那些批评《电新》不敢刊登批评意见人的嘴（笑）。第一，总帅也觉的《樱大战典藏纪念》确实是目前国内游戏光盘中水平最高的，这从无数的玩家来信中可以得到证实。但是再好的东西也不能“炒得太火”，以致炒糊了。什么东西都要节制，“度”并不容易把握。所以我对BYNUU的批评是抱着“同情”的态度(当然不如听赞扬心里舒服)。第二，总帅不认为这些批评会有什么副作用，需要消毒。第三，我看到的几乎所有的批评（包括我不同意的）都是“爱之深，责之切”。几乎所有的批评者都是铁杆的点心迷。“怀旧经典”是否可以扩大机种，我原则上觉得没有什么不可。

■对“点心”的感情怎得一个“爱”字了得？如果加个期限，我希望是一万年。 **（广西 龙辉）**

■简单、明了是我的风格。我以朝露降人间。

1、强烈希望电新向电击学习，带有中文解说。

2、强烈要求电新加入可视主持人，性别无视。

3、希望把电新装CD的袋子换成可封式的袋子，讨厌划了的CD。

4、希望电新可以赠送有关游戏方面的贴纸，越靓越好。

5、感觉攻略冒险岛和游戏研究所有点类似，希望可以合二为一。

6、希望把FF巡游线换成FC巡游线更吸引人一些。

7、如果把名曲音乐厅做成MTV的形式倒还不错。

8、很喜欢电新历次的游戏音乐CD，我都拷进我的XBOX了。

9、面对中国广大只拥有VCD的游戏玩家，DVD计划还是暂缓吧。

10、不知道格斗迷和实况迷究竟哪个多，希望有实况精彩入球集锦观看。

11、希望电新可以搞个类似《闲人马大姐》的玩家活轻喜剧，时间就从FC时代开始吧，角儿由玩家们来演也可以。出个百八集没问题吧？

12、希望电新能够尽量避免与电击内容重复。因为大家一般两者都买。

13、希望电新能够变成PS2正版游戏长盒式的包装，便于收藏。

14、以上就是我的傻子十三篇，电新诸公如果采纳，我就很开心了。 **（浙江 胡坚）**

●总帅按：洋洋十四条意见或建议(其实应该是十三条）确实简单、明了，并且言之有物。其中有些条切实可行，可操作，比如前五条。但真正实行还需要一定的时间和程序。像第一条中文解说，就有不同意见。有些人希望能听到原汁原味的解说。像第二条，主持人很难做，看看网上把中央台名嘴骂的狗血喷头，就可知一斑。第3条改胶条的袋子，又要加钱和时间啊(这是我能做主的吗？)。第9条据我所知，特工黄还没有将VCD改为DVD的想法，目前还是以特刊的形式出版DVD（大约2个月一次）。第10条，格斗迷和实况球迷都是游戏迷，不能少数服从多数，都应适当照顾。而且二者应该不是水火不容吧。第12条“电击”与“点心”虽然内容不能说没有一点重复（毕竟大作都要介绍），但无论介绍的角度、风格、栏目都有自己的定位。以总帅看，点心更全面些，栏目比较丰富，观赏性较好。电击收藏内容更深入些，文化品味更强一些，并且有自己独特的栏目。第13条用盒包装当然好，但问题在于不好托运，费用也大幅增长。你观察一下，很少有杂志是用盒来装光盘，主要是成本方面的考虑吧。

回答不知能否令你满意，但看到你有这么多的建议真的非常高兴。

最强掌机专门志5月出世！
160面全彩页+VCD+大招贴……这些才卖10元??
5月15日全国上市　良心实价：10元
再追加《掌机迷》大抽奖！
GBASP、烧录卡、GBA相关周边海量送出，奖品等你拿！(详情见《掌机迷》）



【塞尔达传说·风之韵】 北京 何珊

虽然这次ZELDA人物的形象看上去比较简单，但若是要模仿的话其神情并不容易把握。这幅作品基本再现了原作的特点，希望作者能够再接再厉，投来更多更好的ZELDA画稿！



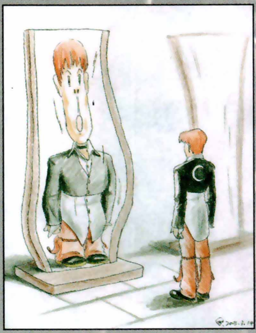
【黑色细胞ZERO】 唐山 张然

风林只玩了第一作，感觉很好。在日本的痴迷者也有不少。有时间的话一定好好打打GBA版……



【K】 上海 任天贺

构图非常不错，气氛很好。一直没注意，K’是戴眼镜的吗？好像不是吧……



【无题】 西安 金辉



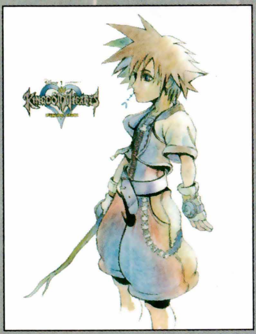
【阿修罗新魔传】 山东 厉彦辉



本期的稿酬就是由北京“模玩两可”玩具模型专门店独家提供的“钻地小子”毛绒玩具。非常精美，连风林看得都心痒痒。



游戏的相关周边模型手办一直是许多玩家苦苦寻觅的宝贝，比如风林的多罗啦～在北京想买到简直比登天还难（记得到100期纪念的时候送出的杯子都是经过本人再三思想斗争后的决定）。另外，一直想买的“变形金刚”除了玩家的个人收藏外，也很少见了……



【王国之心】 河南 陶少一



【街霸ZERO3】 云南 黄东杰



【假日】 广西 蝈蝈

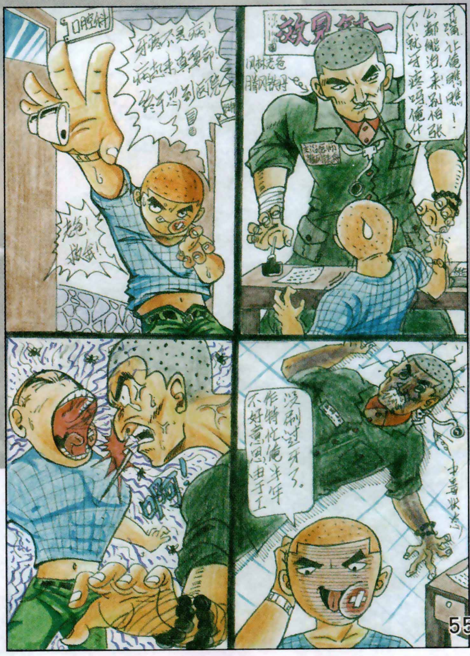


【领航者】 广东 罗建东

那个后面推木筏的人是谁啊？RYU？看不大出来，如果从编辑们中间找的话，大概是星尘大海？

[牙医] 山东 周磊

你居然能把「天诛3」的杀人医生和本秃联系起来，强啊！我自己都没有想到，不过作为木头的老爸有点太夸张了吧？好在风林没有牙疼过，虫牙更是从来没有，口臭更是从何说起啊？风林可是很讲卫生的。另，此画中有几点不符合实际。一是风林从来不戴手表，二是从来不穿露脐装(吐)，三是不穿绿色裤子。建议以后画本秃的朋友一定要记住啊(笑)！



大墙画廊 vol.79

次世代传媒联盟

音乐CD随时欣赏……



经典音乐精美CG魅力无限

2003年以来十余部经典游戏大作MTV全记录
首次VCD光盘加音乐CD同时推出永远感动永久收藏

电玩新势力 MTV3

金版MTV 银版MTV之后第三弹

红宝石版



5月中旬推出

MTV3红宝石版VCD光盘
配套CD音乐光盘
精美外包装说明书

现已接受邮购

定价:8.80元(双光盘)
邮购简称"红宝石版"

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底) 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取

DVD第三弹5月中旬即将推出！订价10元

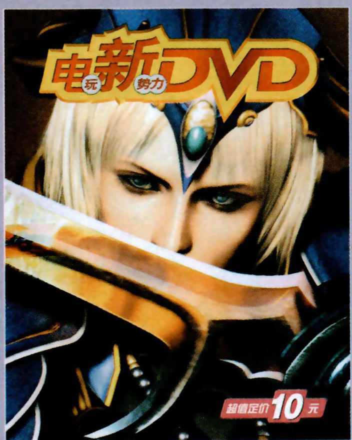
开拓
创新
权威
信任



我喜欢游戏、我选择高素质的视听享受

邮购信息

电新DVD1
电新DVD2
出版热卖中，
定价每本10元



SD高达G世纪NEO、忍、生化危机0、幻魔鬼舞者、鬼舞者2、丛云、死或生3、决战2、最终幻想10、最终幻想11、樱大战4、ZOE、王国之心、机动战士高达、吉翁最前线、铁拳TT、宿命传说2、死或生沙滩排球



CG映像馆 樱大战·热血青春、星海传说3、DOA极限沙滩排球、FFX-2、SD高达NEO、无尽沙加、真·魂斗罗、阿尔戈斯战士

电玩万花筒 塞尔达传说风之韵冒险历程、王国之心精彩集粹、魔颤2杀戮战场、DOA浪漫沙滩之旅、超级忍终极BOSS战、铁甲飞龙S级通关

劲爆MTV 混沌军势、ZOE-ANUBIS、真·三国无双3、龙战士V、幻想水浒传3、鬼武者2真人MTV、铁甲飞龙ORTA

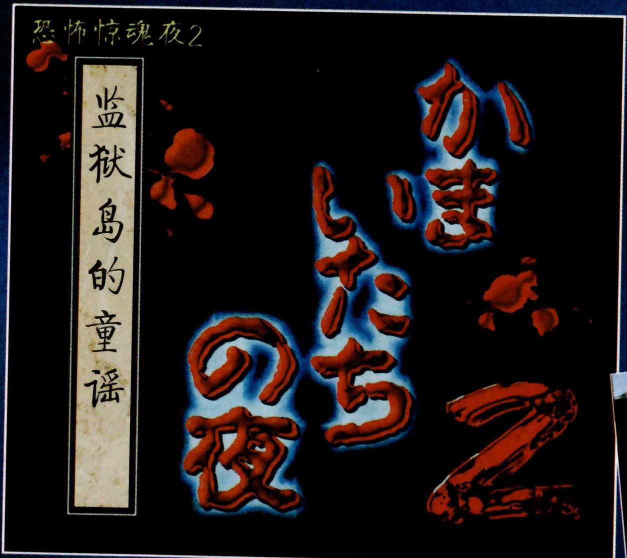
秉持电新DVD1.2代成功和成熟的基础上，DVD3在技术方面将有革命性的变化。图像更清晰，制作更精美，视觉冲击更强烈，图形界面更人性化，奉献给你高素质的享受！

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底) 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

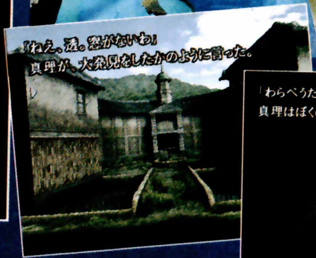


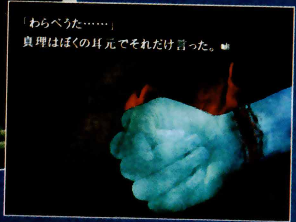
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底)
邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取


ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
MAY.2003
Vol.4
售价:8.80元
A盘内容
新片预告与作品介绍
星空的邂逅
在星空下展开的禁忌师生恋
慧心魔使
菊池 梦的温馨魔法物语
HEAT GUY J
钢铁神探
青出于蓝
请让葵永远在您身边
最终流放
GANZO十周年纪念作品
FULL METAL PANIC
野蛮女友与军事狂的金属恋情
DYNAMITE EXPLOSION
MACROSS 7 OVA 片头主题歌 MTV
TRY TO WISH
幸运女神 剧场版主题歌 MTV
FOREVER LOVE
X 剧场版主题歌 MTV
在那一天
电影少女 片尾主题歌 MTV
B盘内容
影像特典
The voices of a dist
最终兵器
这个星球上最
双影像光盘
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底)
邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取
五月十四日
劲爆发售









静悄悄地我来了，却无法悄然离去，一纸轻薄的请柬，一场恶梦的盛宴……

PS2	厂商：CHUNSOFT		发售日：2002.7.18
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

□文/Light

攻略前言

想体会《恐怖惊魂夜2》的105种结局需要一定的日语水平，这款纯日文文字游戏对国内多数玩家来说只有望而兴叹。比如连续杀人案中密室杀人的巧妙布局；诡异的歌谣与每个死者的死亡方式离奇吻合；游戏制作人我孙子武丸是谁竟会是凶案谜题之一；玩家误入歧途选错分支就可能被凶手杀害，虽然系统的随时记录使游戏通关不会有太大问题，但却很难得到通关后的另外十个另类剧本，所以想玩出全部11个剧本105种结局的玩家一定据此攻略顺序通关。

连续杀人案《童谣篇》通关后只完成了《恐怖惊魂夜2》游戏的第一剧本，接下来会同时出现三个剧本，分别是《阴阳篇》、《底虫村篇》和《超能力篇》。这三大剧本没有推理杀人事件，但恐怖色彩非常浓，再将这三大剧本分别依照攻略顺序通关会再出现三个剧本《官能篇》、《惨杀篇》和《わらび篇》……由此总共会有十个另类剧本登场。

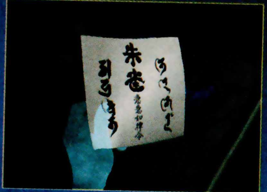
这些剧本有的奇幻，有的诡异，有的血腥，还有的让人哭笑不得。特别一提的是105种结局中有些是搞笑结局，在《童谣篇》就有在主角公布凶手名字时选择主角自己，出现大家齐声高喊万岁将主角戴上手铐送走的结局，不得不佩服剧本作者我孙子武丸技高一筹的想象力。



剧情小说

[第1章] ~请柬~

我和真理以前是同一所大学的同级生。1年半前，我俩一道前往真理叔父经营的旅馆公寓滑雪，关系迅速升华。就在成为正式恋人的日子逐渐接近时，真理的父亲被调往北海道工作、母亲生病，真理被迫辍学，全家搬到北海道。此后，虽然一直保持书信电话联系，但却再没机会见面。某天，我收到了一个请柬。



非常感谢你在游戏软件《恐怖惊魂夜》中的出演，软件销量良好，凭着此收入我购买了名叫'三日月岛'的孤岛上的一所'三日月馆'作为别墅。那里风光明媚，环境优雅，可以尽情享受海水浴、海钓、潜水……

为感谢诸位在《恐怖惊魂夜》中的演出，特招待你于八月十五日到十六日两天一夜观光旅游。请务必光临。

八月吉日

三日月馆当主我孙子武丸

[第2章] ~送迎船~

八月十五　正午

明媚的阳光、湛蓝的海水，眼前是曾朝思暮想的梦中情人，我按捺不住心头喜悦，与真理畅聊起来……

"吃惊吗？我们成为游戏人物了！"

"是那个雪之山庄杀人事件吧？"

在雪山公寓住宿时，大家在滑雪中一同度过快乐时光。当然，并未发生什么杀人事件。

"恶趣味啊。我对那个游戏没什么兴趣。真理也是吧？"

"可我觉得很有趣啊。"

真理的意外回答使我发生动摇。

"是吗，那下回借你玩吧。"

"那好哇……能否先告诉我犯人的名字？"真理不怀好意地笑了。

"这个……还是算了吧"

虽然我没玩过那个游戏，但内容还是从别人那里听说过。登场人物与那时公寓里遇到的大体相同，性格和样子虽然作了加工调整，但名字还是用的原名。不过，当时并没有一个叫做我孙子的人在那里住宿。

"我孙子武丸是谁？"

"我问过制作游戏的公司，他们说是外部拿来的企划，具体情况他们不清楚。他对我们当时的情况了解得那么详细，恐怕就是我们中的成员之一。"真理自信地说。

躺在一旁的小林(《恐怖惊魂夜》雪山寓所的老板也是真理的叔父)对没有接到请柬大为不满，"为什么不邀请我？那家伙也不会在乎多一个人吧！"

三日月岛的四周都是陡峭直立的悬崖，被一股阴郁的气氛所笼罩……

"今天这个岛有不少客人啊。"船长突然开口。

"为什么叫三日月岛呢？"

"因为是三日月（弦月）形状，所以称之为三日月岛。"

接下来船长的一席话使我们吃惊不小。

"三日月岛……被当地人称为监狱岛。在明治时期，这里的一个叫底虫村的废村被此地的旧家岸猿家建成私家监狱。以纺织事业起家的岸猿家，从各地用低廉的佣金募集了劳工，像奴隶般地使唤。直到今天还流传着这样的歌谣——如果惜命莫去岸猿家，金钱呀休息呀一样都得不到……"说话时船长还在强笑，但我们却丝毫笑不起来。"当然，由于忍受不了而逃跑时有发生。于是这些人就被岸猿家关进了监狱。所有进入那个岛的劳工几乎没有一个能活着离开。昭和期间岸猿家没落了，工场在火灾中被全部烧毁，市场投机失败，岸猿家信赖的管家携款私逃……最后的当主也投崖自尽。据说这都是

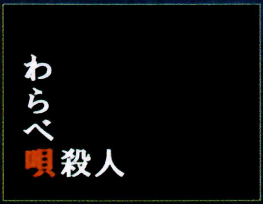


那些冤死在狱中的劳工鬼魂在作祟。之后太平洋战争爆发，剩下的岸猿家的人都去向不明，那里便恢复了无人岛，不过最近有个叫我孙子的傻瓜把那里买下来了。"

[第3章] ～童谣～

那个岛上至今还流传着这样的童谣……

- （1）好疼哪，好疼哪，底虫村的慎太郎，哭泣着喊疼。螃蟹问哪里疼？坏黄鼬割断了我的喉咙，让我无法讲话；
- （2）讨厌哪，讨厌哪，底虫村的女郎蜘蛛，哭泣着嚷讨厌。狐狸问讨厌什么？坏黄鼬砍掉了我的手脚，让我不能走路；
- （3）好可怕呀，好可怕呀，底虫村的山姥，哭泣着说可怕。乌鸦问为什么害怕？坏黄鼬把我吊到高高的地方，让我再也动不了；
- （4）快来啊，快来哪，底虫村的风见鸡，哭泣着叫快来。孩子问为什么叫快来？坏黄鼬让夏天下起了大雪，秋天不来了……
- （5）今天哪，今天哪，底虫村的村民们，哭泣着说今天。蛇去问今天怎么了？坏黄鼬解开了束缚，吞没一切的东西今天就会到来……



"真是感觉恶劣的歌谣啊！"真理率直地说出了自己的想法，我也有同感。

[第4章] ～风祝波祝神社～

发现呈C型的"三日月馆"

"那是防波壁，这里波涛汹涌，暴风肆虐。"船长看了看上空。因为是镰鼬之夜。



备注：镰鼬——皮肤上突然出现的镰砍状伤口现象。（一般认为是因空气的真空部分对皮肤作用的结果所致，迷信说法是鼬鼠作怪）

我和真理的目光对视。"是那个游戏软件的名称……"

"剩下的就是过去了。我的工作到此为止。"船长返回。

"镰鼬之夜……？"

[第5章] ～三日月馆～

首先映入眼帘的是馆两侧两个高大耸立的高塔。

"这一定是监视塔"真理指着东侧塔的最上部说道。"从那里可以监视犯人是否逃走。"



壁高7米，整个馆是圆形包围的构造。

"这个大门一关，馆就完全被壁所包围，无论多大的波浪和风都不要紧了。"小林不无感慨地说。

"透！你看！没有窗户！"真理大发现似的。的确，只有C字最先端的2楼有2个窗户。

"那是什么？看那镰刀！"窗子的两侧，分别安置了割草用的镰刀。

我想仔细看看，于是便向窗子方向走去……

"啊！"突然发现窗下高高耸立着数十根锋利的剑状利刃！

如果跌下去的话，我不禁打个寒颤。

"为何设置这些东西呢？"

"大概是为了防止囚徒从窗子跳下逃跑吧。"

包围馆的黑色墙壁……监视囚徒的监视塔……窗户稀少的馆……再加上剑山状的利刃……到处都是阴森的光景，我的心情不由得沉重起来。

中庭处的泉水中游动的鱼是鲤鱼和鲫鱼——竟是海水鱼！

"泉水是咸的！"我舔了舔。

"或许是与海连接的吧！"

旁边还有些小蟹、寄生蟹、海蛆之类。

"是谁啊？"一个银色头发满脸皱纹的老太太出现。"我是菱田キヨ。遵照主人之命欢迎你们。"

[第6章] ～再会～

"透！好久不见了。"久保田俊夫热情地向我们打招呼，身旁的是绿（みどり）。上次聚会时和俊夫一起的搭档，现已成为他的妻子。

"还记得我们吗？"旁边一个长发目光犀利的美女，带着贝壳耳坠。

"真让人怀念啊。从没想过还能再见面。"矮个稍胖的可爱型女孩淡深有感触地说道。

"这不是渡濑可奈子小姐和北野启子小姐吗？"我脱口而出。

"哇！还能记得全名啊，感动！"启子鼓掌。

两人是同一家公司关系良好的OL（白领职业女性）。

"对于只见过一面的人，居然连全名都记得。"真理扯了扯我的衣襟耳语道。"还总说记忆苦手，可对女性的名字却有惊人的记忆力"。



"对了！"可奈子突然大声叫道。"我们在游戏中成了OL三人组，另外还有一个叫河村亚希的OL，可我们都从未听说过这个名字，打电话问游戏制作公司，他们居然也不知道。"

"或许是虚构的人物吧。"

接下来大家坐在一起开始闲聊，可奈子对绿手上涂的绿色指甲油大感兴趣，捉住绿的手仔细端详。

[第7章] ～陌生人～

体格结实的陌生中年男子作曲家村上突然闯入，大声抱怨我孙子怎么不来迎接他。大家相互询问一遍后才知道所有人竟没有一个见过我孙子。继而35岁上下的职业游戏制作人正罔慎太郎坐下一班游艇前来，刚一来就向在场的所有女性献媚……

[第8章] ～香山登场～

接下来50岁左右微胖的红脸男性香山诚一出现，热情地向大家打招呼。香山给大家介绍自己的年轻貌美的新婚妻子夏美。

[第9章] ～我孙子没来～

客人全部集合完毕。

经历过雪山旅馆聚会的人员有：我、真理、小林、俊夫、绿、可奈子、启子、香山8人；新面孔有：村上、正罔、夏美3人；共计11人。

菱田解释说我孙子刚才来电话说有急事稍迟些时候再来，向大家谢罪，并请大家参观小岛。

[第10章] ～晚到的客人～

来到海边看到泳装的真理，我立时大喷鼻血。可奈子和启子也身着泳装在海滩上玩耍。这时乘坐汽艇的美树本洋介（30岁的自由摄影师）突然到来。

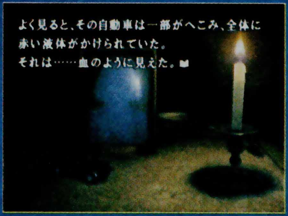
[第11章] ～风切之镰～



"风被人们认为是不详之物，因为邪神会乘风而来给人带来不幸，于是就有将镰刀之刃朝向风吹方向的习俗，称作风切之镰，祈告将邪恶的风之神用镰刀弄伤使其退散。据说暴风来临之时，镰刀上会有血迹出现，刀上所附的就是风神之血。在日本这种风俗非常普遍，特别是暴风横行的地区。"

小林和俊夫夫妇钓鱼归来，小林要亲自下厨，我不禁欢呼起来。

[第12章] ～食堂事件～



菱田通知大家晚饭已准备好，继而出去取汤匙，众人落座后开始讨论我孙子何时到来，村上和正罔两人发生争执，村上随手抄起东西向正罔投去，这时突然一片漆黑。

美树本点上蜡烛，借助烛光，大家发现我孙子的空位上出现了一个少女写真镜框，旁边还放有一个玩具汽车，汽车的一部分被撞瘪，车身涂有红色液体，好像是……鲜血。

镜框上书：河村亚希　享年19岁

食堂顿时陷入沉寂。

不知何处传来我孙子的声音，说自己不便露面，请大家尽情游玩。

电灯恢复照明后，我孙子影迹全无，写真也消失了。

菱田回到食堂，村上怒气冲冲地向其责问。

真理发现桌子下面电源插头被人拔掉。原来刚才并不是停电……

"我要回去了！"绿突然站起身来，责备俊夫不该带她来这种地方……对于绿表现出过激反应我非常惊讶，真理认为绿是高度恐惧所至。

菱田告知大家必须要等到明天晚上船才能来接我们……

[第13章] ～分房～

客厅在2层，整个公馆呈"C"字型，所有的房间都面向中庭，只有东端房间和西端堆放东西的仓库房间各有一个窗户。据说是为了防止囚犯逃跑设计的，看守就睡在两端唯一有窗户的房间。

房间里侧有旧式插销，菱田嘱咐大家夜里务必将插销插好。正罔开玩笑说自己的房间24小时开放，随时可以去找他。

[第14章] ～客厅～

在客厅大家在一阵闲谈后都喝得有些醉。正罔说自己的房间没有窗户，而他有闭室恐惧症……乘着酒意，正罔亲热地靠近可奈子，说他可以让她进入娱乐圈。言语不合美树本与正罔发生了争执……之后正罔一个人步伐踉跄地上了楼。

[第15章] ～镰鼬之夜～

小林想去夜钓，美树本也打算出去夜间潜水改换心情。这时菱田进来。"镰鼬之夜……已经开始了。非常抱歉大门不能打开。"

"镰鼬之夜？那不是游戏名称吗？"夏美惊讶地问。

"这个地方每年八月十五日必定会刮大风。特别是每五十年一度将会有特大暴风雨发生，称之为'镰鼬之风'……。据传闻由此将带来各样的疫病、灾祸和不幸。"

8月15日……不就是今天吗！！

我望了一眼真理，她也正以不安的目光望着我。

"不就是台风吗？不要在意。"香山傻乎乎地调解气氛道。

"但是，天气预报说没有台风要来啊？"

"不，不是台风，这个地方每天都要例行一次暴风。"

"那么，或许今天就是……"

"没错。"菱田微笑低声道。"今年正好是第五十年。今夜就是五十年一度的镰鼬之夜。"

大门已紧锁，外面传来可怕的风声。

[第16章] ～噩梦～

我回到房间躺在床上难以入眠。入睡后开始了噩梦……随即我被噩梦惊醒。

我想确认风雨的状况，廊下遇见小林，突然传



来一声凄厉的惨叫……我以最快的速度叫醒真理，真理急忙下楼找菱田，敲打绿的房门没人回应，小林在门前的地板上发现了可奈子的贝壳耳坠。菱田赶来叫门但仍没反应，我和小林一起将门撞开，房间内漆黑一片。

[第17章] ～第一悲剧～

菱田打开手电筒，但又摔倒在地。我接过手电照亮床上，发现床上躺着的竟是……喉咙被切开痛苦死去的正罔！！！喉咙里不断流出鲜血。

我打开窗户，雨已经停了，没有月亮。忽然脚被绊了一下，手电照到的是——一只死蟹。



大家都被叫起，才知道绿睡在正罔的房间，俊夫解释说正罔有闭室（无窗）恐惧症，与绿换了房间。

真理发现杀人现场的状况与童谣的第1句歌词不谋而合！

死者正罔慎太郎正是因割喉而死去，并且还发现死蟹。

大家慌忙联系警察，却发现电话线已被切断，而手机由于电波无法抵达外界也无法接通，

三日月岛陷入完全孤立状态。

美树本分析正罔是遭他杀，并且杀人凶手仍在这个馆内。"这个馆是一个密室，将唯一的卷帘门上锁后，从外部入侵根本不可能。而窗户在2层，窗户正下方是锋利的剑山。除非犯人肩生双翼，否则从窗口入侵后再逃跑是根本不可能实现的！犯人并不是外来入侵者。即是说，就是现在在这里坐着的某个人杀死了正罔。"

[第18章] ～馆的调查～

"下此结论还为时过早。首先，我们先对这个馆做彻底搜查，确认除我们以外是否还有第三者。"我提议道。

于是由我、香山、俊夫、美树本成立了搜索班，在菱田的带领下对馆内进行全面搜索。



在1层的仓库小屋发现通往地下室的入口，进入地下室，锅炉、管道、贮水箱、冷却装置周围没有发现人的踪迹。

2层死者房间，发现风之镰上的附有血迹。我和美树本不由得想起昨天说过的"暴风吹过之后，镰上有时会附有风之神的血。""看来那个坏黄鼬〈风之神〉昨晚一定来过这里了……"美树本坏笑道。

抬起头来，发现对面是仓库小屋的窗口。我开始思考逃跑路线。

"犯人是由窗户逃出爬上屋顶，然后再沿着C字

形进入到仓库小屋的窗户……"

俊夫立即反驳"以这种倾斜角度根本不可能爬上屋顶。"



香山拾到某样物品，但推说只是垃圾。来到仓库小屋，到处堆满了大大小小的人体模型、断头台、拷问刑具、木乃伊……发现窗口下的水迹。"大概是雨水吹进来的吧"香山嘟囔道。

调查结果没有发现任何他人踪迹。

我建议调查外出的足迹。"杀人之时，外面下着大雨，也就是说，进出这个馆的犯人定会留下足迹。"

小林、美树本和我一起去调查。大门周围没有发现任何足迹。中庭发现几只鲇鱼，大概是自海洋被风吹过来的。

"如果使用梯子呢？"小林自语道。

廊下里侧有一个梯子……不过那个梯子满是灰尘不可能会在暴风雨中使用。坚固的铁门上有新锁锁着，不可能由此逃出去。发现馆的后门也上着牢固的锁。防波堤内侧相同没有足迹。

[第19章] ～推理～

美树本发言："结论已经出来了。这个馆除我们以外没有任何其他人。杀害正冈的凶手，就在我们这些人中间。"

接下来美树本竟推理杜撰我和真理串通杀死了正冈，我愤然反驳，"门上着锁，怎么可能进去？"

[第20章] ～岛是圆环状的～

早餐之时村上询问可奈子耳饰为何掉在正冈的门口。可奈子解释不清愤然而去。

我觉察到美树本没有来吃早餐，突然想起只有美树本一个人是用和我们不同的方法单独前来的，前往港口发现了正欲乘快艇离去的美树本！

"你想逃跑吗？杀人犯果然是你！"我不禁脱口而出。

"杀人犯？"美树本瞬间一愣，继而笑道："不是我杀的。我为什么非得去杀那种傻瓜呢？我只是来检查一下昨天的暴风雨是否弄伤了船。不过坦白地讲，在这种有杀人犯溜达的危险之岛我是一刻不想停留了。所以，我打算做离开的准备，但目前看来好像还不行。"

"为什么呢？"

美树本没有回答我的话，把高性能望远镜拿出来交给真理。"不要吃惊。看看那边。"

沿着美树本所指的方向真理望去，"奇怪，怎么全都是岩石呢？"

遥远的前方是C字缺口之间与外海衔接的地方，在那里遍布了茶褐色的岩石，自海中耸立着。



"是由于这一带的海面水位下降了。"

难以相信，这个岛并不是三日月形的，而是圆形！！我们将被困在这个岛直到下次海水满潮！

[第21章] ～第二悲剧～

打开大门，感觉到与出馆时不同的异样气氛。与厕所相邻的房间前发现绿、OL二人组在哭泣，安慰绿的俊夫脸上没有血色……

望向厕所内，发现夏美仰面横躺在地，脸色变黑，



大张的口中吐出僵硬的匕首般尖突的舌头，脖子上缠绕着狐狸围脖，脖子上有紫色的缢痕，看上去是被缢死。

右手手腕有一道很深的伤痕，深到可以看见白骨，恐怕是凶手意图切断手腕未果的结果。

真理使劲拽着我的袖口耳语"童谣"。狐狸围脖、手被砍断……这些不正与童谣第2句相符吗！？凶手为何要以童谣为预言呢？

我在房间里无法平静，便到馆中各处巡视，发现这个房间前的廊下有血迹。打开房门后就是这种状况。"小林解释说。

我向大家报告了岛呈圆环型出口被岩礁封死的情况，菱田告诉说在传说五十年一度的镰鼬之夜次日，海面的水位会下降，三日月岛呈圆轮状。"在距今百年前的明治中期，暴雨之夜的翌日早晨，囚人们乘小舟脱狱而逃。但是因为当时岛呈圆环状，囚徒们在封闭的岩礁面前目瞪口呆。背后馆的追兵随即赶至，再度被捕的囚徒们全部被吊死在东侧监视塔上……之后，那个塔被称为缚首之塔。"

[第22章] ～绿是犯人？～



众人正要离去，真理发现夏美的右手很奇怪，好像紧握着什么东西……使尽力气也无法掰开死者的右手，征得香山同意后美树本准备使用菜刀……



"等等……大家再试一次用菜刀切毕竟不好。"我提议道。

大家协力掰开死者手指，发现一绿色指甲油小瓶。

"这不是夏美的！"香山断言。

"这个房间没有化妆台，夏美是在别的房间被杀，之后被运到这里来的，走廊里的血迹也由此产生。"美树本环顾四周说道。

"或许这个指甲油小瓶就是死者给大家的线索，夏美是想告诉我们犯人是谁。"

"不用说，这个指甲油是犯人的东西了。"

"也就是说，犯人是女性。"村上的目光从旁边的几个女性身上依次扫过。

"那个……我曾看见绿使用过那个。"可奈子揭发道。

"不是我！"绿大声叫道。

"好像是十分稀有的指甲油。现在这个岛的女性中就只有你使用过它！"村上冷冰冰地说。

大家的视线不由自主地集中到绿的手指上，绿的手上涂着深绿色的指甲油。

"绿一直和我在一起。她也绝不可能会去杀人！"俊夫辩解着。

[第23章] ～疑心暗鬼～

回到客厅，美树本开始杜撰小林是犯人。小林正要辩解突然想起什么，大声质问菱田我孙子是谁，在众人的逼问下，菱田诉说："我是岸猿家的远亲，岸猿家没落后一直管理这里。前一阵由不动产业得知我孙子武丸买下这个馆……我孙子和我通了电话，让我依然管理此馆，每月他会将管理费用汇入银行，一周前他来电话说有很多朋友要来这里，让我招待……"菱田竟从未见过我孙子！

大家纷纷开始猜测我孙子是什么人。我孙子是男人吗？绿不是犯人吗？指甲油是怎么回事？

[第24章] ～食堂事件二～

八月十六日正午

午餐只有汤，众人发现菱田失踪，于是一起搜查。

"不感到奇怪吗？这个厨房竟没有下顿食品。全部都是现吃现做。"打开冷藏柜，发现里面放满了冷藏速食食品，继而美树本发现大型电子制冰器中的冰全部消失了！昨天还满满的……

返回食堂后发现饭桌上再次出现了河村亚希的写真照片。不知何处传来声音："诸位……我绝不会饶恕杀害河村亚希的犯人……绝对不会……我是我孙子武丸，作为岸猿家代代的守护神，这个岛的支配者……手上沾满河村亚希之血的人，你听着！我知道你的名字……罪人啊，你的罪孽深重。"

我走上前去，拿起写真架。"这就是我孙子武丸的正体。"一个小型录音机。

[第25章] ～第三悲剧～

"出去走走，或许岛已经复原了。"美树本提议。

刚出大门，美树本突然发出惊呼，向"缚首之塔"望去，发现菱田被吊死在塔顶！童谣第三句重现！



接近监视塔，塔门从里面被反锁，只好返回。

村上与美树本一致认为任何人都不可能将准备好早餐的菱田杀死、吊于塔上，再在大家吃饭前返回！

可奈子发现菱田遗书。

"向诸位深表歉意。我孙子因报仇杀死正冈，直接动手的是我孙子，我受命成为从犯。对正冈之死自知罪孽深重，死都无法得到宽恕…我孙子之仇已了断不会再伤害大家，请大家安心等待船的到来，为表谢罪，我向大家坦白，我孙子的正体是--死去的夏美。复仇结束后伪装成他杀，实际上是自杀而死。"

"胡说！这是诬陷！"香山咆哮起来。

可奈子坦白昨夜自己去探访了正冈，但发现先前已经有客人，那个人就是夏美！

"或许就是那时耳饰掉落？"

"好像是的。"

"那你为何夜间去那家伙的房间呢？"

可奈子紧咬嘴唇，"我全部说了吧。我从中学时代就一直憧憬想进入演艺界。但总也没能实现，听到正冈的劝诱，我认为是最后的机会……"

我提起香山在正冈房间找到又藏起的东西。香山顿时神色慌张。美树本从香山口袋搜出一个折叠式匕首，上面刻有Natsumi（夏美）。

香山只好如实交待当时他回到房间后盘问了夏美，夏美作了坦白……正冈和夏美曾有同居前科，正冈品行极其恶劣，夏美从他那里逃出后和香山一起生活。夏美去正冈那里目的是拜托他不要在香山面前提及以前的事，但正冈却以此要挟迫夏美就范！夏美顿时怒起，但考虑到香山才忍耐下怒火返回，匕首是夏美中学时代买来防身用的。

"可奈子去正冈房间是什么时间？"

"大概12点左右。"

"之后夏美马上离开了，出门后你还听到正冈说话，也就是说当时正冈还活着。我们听到惨叫声是在3点……如果是夏美杀死的，时间上就不对了。

"如果之后再返回去呢？"村上道。

"那样嫌疑不就和我们一样了，怎样进入房间也是个谜。"美树本接口。"不过杀人动机还是有的，还是第一号可疑人物。"

"我认为不是那样。夏美反而是最不值得怀疑的。"我分析着。"请考虑一下，房间是从内侧上锁，犯人特意作一个密室将正冈杀害目的何在？"

"大概是为了确立不在场证明吧。"

"那么夏美的行动不是反而证明她不是犯人了吗？只要老老实实在自己房间就是完好的不在场证明。为何要离开呢？"

"还有一点。"真理提出。"遗书上说夏美是自杀的，但夏美是被狐狸围脖勒死的。用受伤的手自缢而死很困难吧？……即是说这个遗书是伪造的。夏美是我孙子武丸、菱田是从犯，因赎罪而自杀这些全部都是谎言！……菱田也不是自杀而是他杀……凶手就是我孙子武丸！"

[第26章] ~失去的环~

向美树本借了望远镜和真理出去观察水位情况。

路上真理讲述一直在考虑的设想："馆与三日月岛的形状非常相似，刚看到馆时我就在想，或许是岸猿 家的先祖模仿岛的形状建造的。可实际上岛的形状不是圆环吗？那么如此看来，馆的形状或许也是圆环。在正冈被杀时我就这么考虑过。廊下有透和叔父。所以那个房间不可能由廊下侵入，只能是窗户。"

"但是窗下是剑山，外面是暴风雨，屋顶很滑。"

"距离那个窗户最近还有一个窗户——仓库小屋的窗户。犯人就是从那个窗户侵入正冈的房间。"

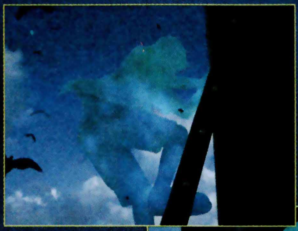
"但之间距离有10米多，没有使用绳子的可能。"

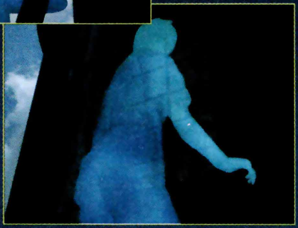
"如果这个馆真的与岛同样是圆环，我的推理就能成立。岛出口处的岩礁是〈失去的环〉……在窗子与窗子之间也一定存在〈失去的环〉。应该就在我们眼前，只是大家谁都没有注意到。"

[第27章] ~缚首之塔~

返回三日月馆，向缚首之塔望去，我突然发现……"不可能！那是……真理，快取梯子来！我要把菱田的尸体放下来确认一下。"

梯子不稳，小林、村上、美树本赶来帮忙。到达顶部之窗，我回过头看到馆中央水池的排水口处





有一脚蹼，那是——〈失去的环〉！回想起关联事物，最后一个谜题我已知晓了！杀害正冈时犯人使用的伎俩……必须赶紧告知大家！正要下梯子，窗内黑影浮现，猛然开窗将我从高空推下……

[第28章] ~犯人揭晓~

从昏迷中醒来，挣开双眼，面前是真理焦虑的目光，"太好了……透……一直担心你。"真理大滴泪水滑落。

猛然间想起……"脚蹼！真理，那里有脚蹼啊！正如你所说，这个馆完全模仿了岛的形状。馆的形状真的是圆环！我知道是谁杀死正冈了。不过，还想确认一件事……菱田的尸体怎样了？"

真理跑去确认，返回后说菱田的尸体已不见。

我挣扎起身，"为了防止第4杀人的发生。真理，请大家到客厅集合。我要将全部谜底告诉大家。"来到客厅，发现大家已齐集。

"俊夫，绿呢？"

"她说头疼想一人待着，把自己关在房里……可是刚才去叫她时，到处都找不到。"

我又想起了童谣第4句……"底虫村的风见鸡……"（注：〈见鸡〉与〈绿〉日语谐音）。

在绿的床下发现纸条——

有关河村亚希的事。不要告诉俊夫，一个人到湖边小屋来。

——我孙子武丸

[第29章] ~湖边~

湖边小屋的木桶中发现被封在冰块中只露头部的绿，尚存一息。

我向大家公布犯人的名字——菱田キヨ。

[第30章] ~真相与坦白~



本应死去的菱田缓缓走下阶梯，在大家的困惑中，我开始破解谜题。

"今早调查中庭时，我注意到一样东西——鱼！"

当时我想，这一定是暴风自海里吹过来的。如此说来，馆外应该也有鱼。但是，鱼只是中庭有。也就是说，鱼并不是自海而来！"

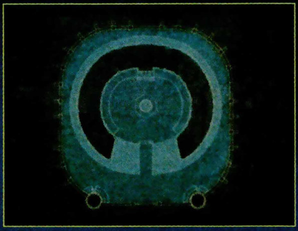
"那会是从那里呢？"

"是从泉水溢出的地方。"

"怎么可能？"

"小林，还记得落到中庭的鱼的种类吗？"

"鲤鱼和鲇鱼……咦？奇怪，这些都是淡水鱼！"

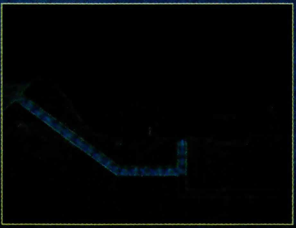


"有鲇鱼的淡水…是这个人造湖！"美树本叫了起来。

"可是昨天看到的确实是海水鱼。"

"这个泉同时与海、湖两边相连接，并且可作水的交换。"

"三日月馆是为了防止囚徒的越狱而设置的监狱。地下室深处有切换用的阀门和水流管道。那天夜里，菱田将大门关闭后夜间操作阀门，使三日月馆浸没于水中。恐怕那时一层已全部沉入水中，菱田趁大家入睡之机通过仓库小屋的窗户游泳到达正冈房间，再从窗口侵入杀死正冈。证据就是——泉上的脚蹼！杀死正冈后，菱田继续操作将大量水倒流回水位低的大海。水经由泉眼退去，游泳时掉下的脚蹼自然被吸引到泉眼。



由于馆的构造只设有两个窗户，水没时不会有水渗入，大家对外面的状况也无法了解。事实上当时并未下



雨！防波堤外面的地面还都是干的。五十年一度的镰鼬之夜就只有风而已！我们只是受到菱田的灌输，才以为真的下了雨。庭院湿是由于泉眼曾涌出大量水！"

"风切之镰的血迹应该会被雨水冲刷掉，对此我也曾困惑。"美树本道。

"在仓库小屋看到的水迹，是菱田换装时掉落的。"

"以上是杀害正冈的方法。不过还有不能理解的事。靠菱田一个人不可能完成食堂事件。从犯是昨天晚饭时坐在离我孙子最近的座位的人——村上！是你用脚造成了当时的停电……在食堂上演第二幕戏前大家一起寻找菱田时你是最后离开食堂的！为什么你要对菱田的犯罪给与帮助呢？请告诉我们，村上！"

"你什么也不用说！这次的事件全部是我一手策划，一人完成，与你没有任何关系！"菱田语气激昂地说。

"不，你不应当承担所有罪责的，姐姐！"

"姐姐？？"全员惊讶的目光交汇到两人身上。

"现在也该出示你的本来面目了，如同吊在塔上的木乃伊一样，菱田的形象难道不也是伪装的吗？"我平静地发言，"菱田的正体是——小林今日子！"

在众人再次惊讶的目光下菱田卸去伪装变成小林的妻子今日子。

"在雪山旅馆我孙子对我们一举一动了如指掌，这说明他是我们中的一员，再联想到这次没来三日月岛的人……用排除法就可很快得出结论——符合这种条件的人只有今日子！但是至今不解的是，杀

人动机和以及童谣的预言。"

今日子坦白杀死正罔并非本意，是由于意外调换房间，童谣预言最初纯属巧合，今日子要杀的人竟是绿！

"夏美我本也没想杀她。但是，由于没有办法……我不在时夏美进入我的房间乱翻东西，看到了我的绿色指甲油……夏美怀疑我杀了正罔。不得已下我用围脖将她缢死，但注意到她右手紧握指甲油瓶，手指怎么也掰不开。使用菜刀仍然切不断手腕，不得不放弃。本来想移到地下室，但因为很重只好将她拖到一层的空房间。"

"为何伪造遗书呢？"

"为了不让别人对菱田的死对我有所怀疑，要将虚构之人菱田彻底抹杀，同时也赢得杀绿的时间。我将仓库小屋的木乃伊缠上棉花穿上服装装扮成菱田的样子，自己潜入塔中。但最终还是被你看破了，你怎会认为那不是死尸呢？"



"由于乌鸦的啄咬，暴露出了白色的棉花。"今日子的回忆--"我是岸猿家的后裔，与小林结婚前我结过婚并有一女--河村亚希。上次的雪山旅馆事件中，我在游客名单上意外地发现了失散多年的女儿……



于是我天天盼着重逢那一天，只要能从远处看着她就心满意足了……然而整整等待了一天一夜，在山崖下暴风雪过后的雪地里我看见了双腿骨折仅剩一息的亚希，警方认定是失足坠崖冻死于冰雪，但亚希临死前仅留的一句"是汽车……撞了我"却深深印入脑海，我发誓要追查凶手为亚希报仇。之后拜托游戏公司的人将这次事件做成游戏，在OL二人组中加入了河村亚希……但仍未发现犯人的任何线索。于是我组织了这次款待。因为没考虑过旅馆工作人员中有人会是犯人，所以没有邀请小林、俊夫和绿，可也没想到犯人是绿！母亲遗留的文书上有先祖创造这个馆的纪录。我决意利用馆的机关向犯人复仇。将河村亚希的写真及涂有血状涂料的汽车玩具放在桌上观察大家的反应。最初我也对这种手法半信半疑。但绿却对此反应非常露骨。（微笑）看到亚希的写真后只有她一人脸色苍白浑身颤抖。其他人都是一副茫然未知的表情，因此我确信犯人就是她！还记得绿说过的话吧？她说要马上回去。那时的她大概果真感到害怕了吧？但是已经回不去了。正是为此我才特意挑选了五十年一度的镰鼬之日。"



俊夫和绿赶来。绿承认她开车外出买东西回来时将亚希撞落山崖……

"我真的不是见死不救，请相信我。当时我认定她一定死了，根本就没有想过她那时还活着，如果，我知道她还活着……"绿抽泣道。"在报纸上看到死者被发现的新闻，我立即接受了一直拒绝的俊夫的求婚，直到今天还经常在梦里见到她。我杀了人！被今日子阿姨杀死也是当然，我不会再逃避。"俊夫带绿离开。

继而今日子不无感慨地说，昨天意外见到了失散多年的弟弟--作曲家村上，村上得知情况后给与了她很多帮助。

[第31章] ~童谣第5句~

忽然外面传来波涛汹涌的声音。众人跑向海滩，岩礁已沉入水面，岛屿恢复原状。正要欢庆之时，猛然发现附近出现一长形蛇状生物，身上闪烁着可怕的银色光辉。真理想起了童谣第5句，莫非……预言还在持续？

"那不是蛇，是一种深海鱼，可是……为何会在这里出现呢？"

"童谣中所说的束缚解开了，蛇的出现只是偶然吗？"

美树本举起望远镜"来了！是海啸！"山一样高出水平线的巨浪正疯狂地扑向这个孤岛。

镰鼬之夜的次日竟然会发生海啸！而海啸的规模将要吞并整个岛屿！

美树本的快艇也无济于事……众人打算先上山丘。而今日子却一动未动。"为了复仇，我将两个无辜之人杀死，是罪孽深重的人，还是希望在这里死去，或许我的话听起来有点古怪……我感觉在这个岛发生的事都是按照岸猿家守护神的意志发展的，预言接连应验，一定是神的意志。神要灭绝岸猿家之血，正因如此，才将我召唤到这个岛上。"

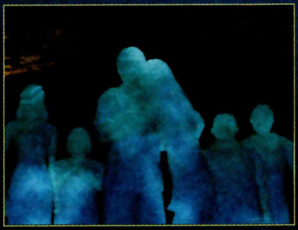


小林表示理解今日子的心情并上前和她站在一起……我只好强行拉走悲伤的真理，一行人来到山丘，猛然间我的脑海中闪过一个念头"馆……大家快回三日月馆！三日月馆始建于明治时代，也就是说，她经历了五十年前的海啸！看起来不堪一击的馆或许意外地顽强。"只有村上不肯相信继续留在高坡，其他人跟我一起回到三日月馆。

[第32章] ~迎接~

不知过了多长时间，经过漫长的静寂，我们在三日月馆守护下安然无恙。小林夫妇、村上已不见了踪影，我又想起今日子说过的话"神要将受诅咒的岸猿家之血灭绝！"这个岛上所发生的事，总让人感觉像神的恶作剧一样。

[最终章] ~监狱岛的童谣~



童谣篇（わらべ唄）流程

投入度：☆☆☆☆☆
攻略难易度：☆☆
噱头指数：☆☆☆
恐怖感：☆☆
诡异度：☆

岛名：三日月岛（监狱岛）
神社名：风祝波祝神社
石碑名：祭神 建御名方神

在岸猿家的原私设监狱「三日月馆」发生连续杀人事件。揭晓众多谜题！知晓冲击性事实！

[第2章]
选A：そ、そうかい
选A：何でって三日月
[第4章]
选A：真理ともっと
选A：え、ええ
[第5章]
选A：泉の水を
[第6章]
选A：おめでとう！
选A：渡濑可奈子
[第7章]
选A：もうそろそろ
[第8章]
选A：美女と野兽
[第10章]
选A：少し泳ごうよ
[第11章]
选A：ぼくは欢声を
[第12章]
选A：真理の身を
选A：あのほがら
[第13章]
选A：いいね
[第14章]
选A：饮み　ぎだよ
[第15章]
选B：ぼくは真理を见た。
[第16章]
选B：いや、　みすぎる
[第18章]
选A：犯人が窗から出て
选B：いや、あのはしご
[第19章]
选A：ぼくには
[第20章]
选B：そういえば
[第22章]
选A：待って！
[第23章]
选B：わからない
[第24章]
选A：冷藏库
[第25章]
选A：とにかく
选A：可奈子ちゃん
[第26章]
选A：ずっと 荚
[第28章]
选A：キヨさんの
[第29章]
选A：ぼくは、はっきり
犯人是……菱田キヨ
[第30章]
选A：鱼
选C：监狱
选A：泉にあった
选A：馆の构造
选A：最初の食堂
选A：昨日の夕食
选A：正体を言った
きょうこ；きょうこ；きようこさん
选A：出ていたゲーム
选A：夏美が我孙子
选A：ぼくは思わず





GBA			
厂商：NINTENDO		发售日：2003.4.25	
类型：SLG	价格：4800日元	其他：——	

系统简介

■战斗前的编成画面

ユニット选择：选择本关的出战人物。

アイテム整理：对同伴身上的道具装备进行编成。

评价と占い：观看现在的评价值,分战斗评价，军师评价，战斗预测，相性预测。

マップに进む：观看地图画面。

记录する：存档。

START：进入战斗。

■设定

アニメ设定：战斗动画设定，分为：

1：有战斗动画无背景。

2：有战斗动画有背景。

オフ：关闭战斗动画。

个别：对不同的角色设定有无战斗动画。

ゲームスピード：人物移动速度。

ふつう：普通。

はやい：快速。

メッセージスピード：对话速度。

おそい：慢。

ふつう：普通。

はやい：快速。

高速：最快。

地形ウィンドウ：地形状况显示窗口。

オン：开启。

オフ：关闭。

ユニットウィンドウ：人物显示窗口。

パネル：显示人物头像，姓名以及HP。

フキダン：显示人物姓名和HP。

オフ：不显示。

战斗情报ウィンドウ：战斗前相关显示。

简略：显示HP，威力，命中以及必杀数值比较。

详细：显示HP，攻击，防御，命中，必杀,攻击速度比较。

オフ：不显示。

字幕ヘルフ：画面下方出现的简易帮助条。

オン：开启。

オフ：关闭。

オートカーソル：每个回合开始时光标是否指向主人公。

オン：是。

オフ：否。

オートターンエンド：我方所有人物行动完毕后是否自动转到敌方行动。

オン：是。

オフ：否。

BGM：背景音乐。

オン：开启。

オフ：关闭。

效果音：音效。

オン：开启。

オフ：关闭。

ウィンドウパネル：窗口的颜色选择，一共有4种可以选。

■战斗选单

移动：操作角色在地图上移动。

攻击：与敌人可以进行战斗时出现的选项,发动攻击。

持ち物：观看角色所持的装备，道具。

待机：原地待命。

支援：特定人物在特定场合出现的对话,可以使支援度提高,增加命中回避攻击补正。

话す：特定场合下,特定人物出现的特定对话,可以得到新角色,或是得到道具装备。

交换：我方两名同伴邻接时出现的选项,可以交换道具装备。

杖：使用法杖。

踊る：舞娘特有指令，令我方单体再次行动，或利用不同的腕轮暂时增加能力值。

奏でる：诗人特有指令，令我方单体再次行动,或利用不同的腕轮暂时增加能力值。

盗る：盗贼特有指令，可以偷盗敌人身上携带的武器之外的道具。

■武器相克关系

同系列作一样，本作也加入了武器相克关系。分为枪克剑，斧克枪，剑克斧，光魔法克暗魔法，暗魔法克理魔法，理魔法克光魔法相克时，克制方武器攻击力+1，命中+15%，被克方反之。

■计算公式

命中：武器命中+技巧×2+运气×2。

回避：速度×2+运气+地形效果。

必杀率：技巧/2+武器必杀数值。

必杀回避率：运气+支援效果。

攻击速度：速度−（武器重量−体格）（攻击速度最小为0，超过对方4点时可进行2次攻击）。

必杀：威力×3。

特效攻击力：（如弓克飞行系，球形斧头克骑兵，破甲剑克重铠兵）武器攻击力×3+力。

杖的命中率=（30+（魔力×6）+技）−（魔防×6）−目标对象的距离。

回避率=（攻击速度×2）+幸运+支援效果+地形效果。

■诗人和舞娘的专用装备“腕轮”介绍

ニニスの守护：一回合内，增加我方单体的物理防御力和魔法防御力。

ファーラの力：一回合内，增加我方单体的物理攻击力和魔法攻击力。（入手地点：22章）。

トォルの怒り：一回合内，增加我方单体的必杀率。（入手地点：26章外传）。

セチの祈り：一回合内，增加我方单体的回避率。（入手地点：30章）。

■支援系统

本作同封印之剑一样具有支援系统，形成条件完全相同，就是两名特定角色站在一起超过一定回合数之后就会出现“支援”选项，对话之后两人便具有支援效果，支援存在等级概念，最初是C,最高为A,每个角色最多只能进行5次支援对话,所以一定要好好利用,不要让主力和那些没用的垃圾人物产生支援关系。同理，对于可以产生支援效果的主力，就一定要让他们尽快提升支援的等级。

本文最后部分有游戏的系统设定和全部隐藏要素研究，请读者参照阅读。

……故事流程与攻略要点……

序章

「草原的少女」

■胜利条件——门制压

身为旅人的紫苑倒在了萨卡草原的入口处，幸好被洛鲁卡族少女"琳"所救。突然外边一阵骚乱，琳出去看了一下，原来是贝伦的山贼越过高山来到萨卡草原，要袭击附近的村庄，琳勇敢地站了出来，要一人对付这些强盗，而紫苑则当起了她的军师。

第一场战斗是典型的教学篇，只有两个敌人又都不强，琳装备的还是克制斧头的剑，只要按照电脑提示进行下去就可轻松过关，可以熟悉一下游戏的基本操作。

战斗后，琳询问正在作军师修行的紫苑是否可以带她一起在"艾莱布"大陆旅行。琳的父亲是洛鲁卡的族长，半年前就和琳的母亲一起遭山贼杀害，整个部族也衰败了。琳为了给父亲报仇而想要变得更强，因此她想经历更多的修行。就这样，见习军师和年轻的女剑士踏上了他们的传奇之旅……

第1章

「命运的足音」

■胜利条件——敌全灭

为了整理旅行的装备，琳与紫苑来到了萨卡的交易都市"布鲁卡尔"。但是他们并不知道，在这里的邂逅，将会对琳今后的命运产生多么深远的影响……



琳正在选购物品，突然遇到一位骑士赛因前来搭讪，他的同伴肯特在琳走后想起来，琳就是他们这次的任务！琳走开后，突然感到一股强烈的杀气，一个面貌凶恶的大叔冒出来问她是否"琳迪斯"リンディス，并说为了赏金要取她性命。危急之时赛因和肯特赶到，成为仲间加入战斗。

这场战斗还是教学战，毫无难度，BOSS大叔的能力弱得简直为BOSS这个词抹黑，大家好心一些给他个痛快的吧。

战斗后，肯特告诉琳，他们是来找人的，在16年前，有一名游牧民青年带走了基雅兰侯爵独生女マデリン玛迪琳，之后音信皆无。但今年却收到了玛迪琳的书信，说她在萨卡草原过着幸福的三口之家生活。侯爵也很高兴，并想见见自己的外孙女琳迪斯，因此派出他们前来寻找。肯特认为追杀琳的人是侯爵的弟弟ラングレン兰古雷派出来的。为了保护琳的安全，两名骑士护送琳前往基雅兰。

第2章

「精灵之剑」

■胜利条件——玉座制压

在离布鲁卡尔不远的地方，有一个小祭坛，自古以来就被称为精灵栖息之地，是萨卡族的圣地。琳一行人也来到了这里，仿佛冥冥中被不可见的巨大力量所引导一般……



离开布鲁卡尔，琳提出要去东边放有宝剑的祭坛，萨卡族在旅行前都要去那里祈求平安。但祭坛却突然被一群强盗占领，并要祭司交出收到精灵加护的宝剑マーニ・カティ。但强盗头却被精灵拒绝，无法将剑拔出鞘，另一方，琳在得知此情况后，赶往祭坛救助。

一开始先去访问南边的3个民家，然后打破祭坛左边有裂纹的墙壁突入。敌人是一些软弱的山贼，只有boss古拉斯能力尚可，但是仍可轻松搞定。

胜利后琳救出祭司，并被宝剑认作主人。

另一方，基雅兰城。兰古雷对暗杀失败非常愤怒，又策划出了新的阴谋……

第3章

「细小的佣兵团」

■胜利条件——敌全灭

■道具——上边村庄--2000G

从两名骑士口中得知自己的身世后，琳动身赶往西边的利基亚。横跨萨卡草原与贝伦的山脉潜藏着以臭名昭著的达拉比尔山贼团为首的很多山贼，他们既贪婪又残暴，作恶无数。

在一个荒废的村子，几个山贼追赶着一位飞马骑士闯进了村子，琳赶去发现那名骑士是她的旧识伊利亚的见习天马骑士弗洛丽娜，为救好友，琳与山贼展开战斗。

战斗开始后敌人会毁坏村庄，应该派弗洛丽娜尽快访问，不过要小心弓箭手。BOSS攻击力较强，可配合威尔的远程攻击将其击倒。

第4章

「生业的阴影下」

■胜利条件——7天内纳塔利生存

击退山贼之后，琳往更西边前进，途中在一处破旧的城堡中过夜，而因为同伴之死而暴怒的山贼则展开了对琳的追踪……

在城堡中，琳遇到了一位叫做纳塔利的女性，她的丈夫多鲁卡斯为了挣钱治好她的腿而出来工作，她因为担心丈夫出事出来寻找。这时，追踪琳的山贼来到城外包围了他们，山贼头目还命令新加入的多鲁卡斯从东面进攻。虽然并不情愿，但为了治好妻子，多鲁卡斯还是加入了战斗。

本仗要守住几个路口，琳守卫东口，准备说得，南口可派肯特和赛因把守，威尔去攻击西边破坏墙壁的山贼。3回合开始，地图左下，右上方出现敌方援军。有实力的话可以下去打倒BOSS，7回合后敌人撤退。

第5章

「穿越国境」

■胜利条件——敌全灭

躲过山贼的追击，琳来到了利基亚与贝伦的国境，只要通过那里，离目的地基雅兰就不远了。旅途中，琳在心里描绘着未曾谋面的祖父的形象，这时山贼追了上来。

本章敌人不多，再加上新加入的魔法师实力不俗，可轻松搞定杂兵。BOSS仍是力大皮厚的那种，怎奈魔防极低，用魔法师的远程攻击乐胜。

基雅兰城，兰古雷得知琳已越过国境暴跳如雷，决定派兵不惜一切代价也要阻止她，还吩咐加大给侯爵下毒的药量。

第6章

「值得夸耀的血统」

■作战目的——解除机关

■道具——中间村庄--门钥匙 中间宝箱--天使的羽衣 右上方宝箱--アーマキラ



越过国境，琳终于来到了母亲的出生地利基亚，这是一个由许多小领地组成的国家同盟，每个领主治理着自己的国家。现在，琳正从阿拉芬领地赶往祖父的基雅兰领地，但是，觊觎着领主之位的兰古雷为了取琳的性命又派出手下……

肯特与阿拉芬侯爵商谈好了借兵的事情，突然侯爵府被不明来历的人所占领，更有刺客趁乱行刺琳。一名萨卡游牧民一箭射倒刺客，他就是城堡的守卫队长拉斯。拉斯告诉琳可以通过隐藏通道进入城内解救侯爵，但必须先解除士兵寮里的3处机关。

本关可让骑士到中间村庄拿门钥匙，解除下边机关，马修则负责上边的门和取宝。隐藏通路打开后，有BOSS重铠和弓兵防守，应做好准备再解除机关，重铠虽然防御极高，但魔防很低，又不能远程攻击，是魔法师的好目标，也可让琳装上破甲剑砍之。

琳等人打败兰古雷的手下救下了阿拉芬侯爵，但他竟反悔了先前所作的借兵给琳的约定，理由是琳的样子太像他所讨厌的萨卡人了。赛因按耐不住要教训他，却被琳拦住。琳告诉侯爵，她一直以自己的萨卡血统而骄傲，绝不会借助轻视侮辱自己部族的人的力量！

第7章

「旅行的姐弟」

■胜利条件——BOSS击破

■物品——右上村庄--圣水

卡特莱领地内，少年尼尔斯被宿屋老板赶了出去后遇到了琳，他请求琳帮助救回被坏人掳走的姐姐尼尼安ニニアン。虽然急于见到祖父，但琳还是无法原谅那些夺走孩子家庭的恶徒。于是她们与抢走尼尼安的黑之牙一伙人展开了战斗。

从这关开始可以进行战斗准备，但有一些功能还不能使用。要想快速结束可以越过左边的山然后砍倒古木过河或让飞马带鲁赛亚过去打倒BOSS，不过有些危险。鲁赛亚的光魔法是BOSS的克星，可用他来对付暗魔法师。

打倒BOSS后进城发现尼尼安已被艾利乌德所救，艾利乌德的善良正直使琳对他十分信任。尼尼安姐弟希望能与琳同行，并用她们能事先察知危险的特殊能力帮助琳。

第7章外传

「黑色阴影」

■胜利条件——敌全灭

■道具——宝箱--ハンマ

执拗地追击着尼尼安姐弟的谜之势力的残党逃往了卡特莱的西南方。为了查明事情的真相，琳追着他们来到了一座古城。在城堡的深处，闪动着几个黑色的影子……

这场战斗有两种打法，一种是守住狭窄的通道，把敌人一个一个地放出来再逐一歼灭，这样比较安全但耗费时间较多；另一种是全军突击，以优势兵力打垮敌人，但这样对战术的要求较高也有一定的危险，选择哪一种就看玩家的喜好了。敌人会有援军从阶段出现，但并不太强。尽快破坏左下有裂纹的墙壁，并让盗贼打开宝箱，不然会被上方的盗贼捷足先登。boss贝亚多职业为佣兵，攻防一般，用魔法可轻易击破。

战斗后，肯特认为他们不是一般的强盗，而像一



个训练有素的组织。

第8章
「谋略的漩涡」

■**胜利条件——敌全灭**
■**道具——**
访问村庄　破枪剑ランスバスター

通过了阿拉芬和卡特莱领地，琳终于进入了基雅兰领地内。但是现在的基雅兰已经处在了侯弟兰古雷的支配之下。

路上，尼尼安姐弟突然预感到有危险发生，随着尼尼安一声“不要动！”，一只箭擦着琳的身边飞了过去。原来是兰古雷的手下在使用弓箭车从远处狙击琳。双方立刻展开激战。

马修本章不能出战，如果他身上有要用的道具就先交换过来吧。本关最大的难点在于怎样对付弓箭车，因为其射程极远威力又不小，不要贸然接近，尤其是飞马有可能被一击必杀。这里提供两种方案，第一是让身体结实的人作诱饵，把弓箭车的箭都耗完再一拥而上，这样比较稳妥；另一种方法则要求飞马有一定实力，先在射程外待机，然后配合尼尔斯德再动冲到弓箭车旁边就可以安心将其打倒了。另外要小心BOSS和他身边的三个杂兵都带着违背属性相克规则的武器，左下方两处城会出现敌人援军。BOSS重铠依旧是魔防超差，魔法师又可以大显神威了。

战斗之后，肯特发现这次的敌人都是基雅兰的正规军，马修也带回了侯爵的病其实是因为兰古雷在给他下毒的情报，而兰古雷更散布出了“赛因和肯特两骑士背叛，带着假的侯爵孙女来骗取继承权”的谣言。这使琳处于进退两难的地步，无奈之中琳想到了艾利乌德，于是前往卡特莱求助。

第9章
「悲哀的再会」

■**胜利条件——城制压**
■**道具——松明（初始位置附近的村庄）**

兰古雷以讨伐背叛者的名义，向附近的诸侯请求援军。这种情况下势单力孤的琳绝对没有获胜的希望，她能做的就只有相信艾利乌德……

在艾利乌德的全力斡旋下，基雅兰附近的5个诸侯都同意不干涉基雅兰的事情，而以艾利乌德的立场也无法出手相助，只能祝愿琳早日得胜。在浓雾中，琳军队与伊古拉将军率领的基雅兰军展开战斗。

新加入的瓦莱斯能力很强，几乎没有人能砍得动他。第3回合开始起雾，有盗贼的话可以大范围提升视野。BOSS伊古拉将军的武器可进行远程攻击，弓箭手和魔法师不要贸然进攻，可用瓦莱斯与其交战。

第10章
「遥远的草原」

■**胜利条件——城门制压**
■**道具——能量戒指（右边村庄）**

打倒了伊古拉将军，琳一行人终于来到基雅兰城下。在城内，坐镇着琳的仇敌，为了得到宝座而执意杀害琳和他祖父的兰古雷。为了斩断灾难的元凶，琳无所畏惧地冲向战场。

本关战场上会下起大雨，这将严重影响各部队的移动能力，好在2，3回合后就会放晴。6回合开始左下会出现敌方骑士援军。BOSS兰古雷的攻防极高，魔防也不低，若魔法师不够强力最好在下方武器店购买克制重铠的武器，但要砍倒古木才可到达。让队里的强力角色都装备上克重铠的武器，配合魔法师的远程攻击再加上灵活运用救出指令，兰古雷的皮再厚也要完蛋。

随着琳迅捷猛烈的斩击，兰古雷与他的野心一起灭亡了。在城中，琳终于见到了他的祖父，基雅兰侯哈乌赞ハウゼン。在唯一的亲人外孙女琳的鼓励下，已经被毒药折磨得生命垂危的老人又重新找回了生活的希望，而紫苑又要开始踏上军师修行



的旅途了。“如果能在哪里重逢就好了，嗯，一定会的！”依依不舍的琳对紫苑这样说道。

一个传说结束，新的传说即将开始……之后会让玩家记录，并进入后半段剧情

■艾利乌德篇

一年后。

在遥远的过去，人与龙之间曾发生过战争，后世称之为“人龙战役”。有八位英雄击败了龙族的势力，将人类引向胜利，被人们称为“八神将”的英雄们给艾莱布大陆带来和平，人们又分成很多国家，缓慢平稳地走向繁荣。英雄哈尔特穆特建立了东方的勇武之国“贝伦王国”；圣女艾莉美娜的名声则在西方的艺术之国“埃特鲁里亚”广为流传；在神骑兵巴诺恩所钟爱的草原上，纵横驰骋的游牧民们组成了“萨卡诸部族”；骑士巴理甘的故乡伊利亚集结了很多佣兵成立起“伊利亚诸骑士团”；狂战士特尔班则埋骨于聚集了乱暴者的末开之地“西方三岛”；不毛之地“那巴塔沙漠”是大贤者阿托斯的隐居地；最后，以勇者罗兰为祖先的诸侯们结成了“利基亚同盟”。艾莱布新历980年，长久以来大陆上所保持的安定开始有所动摇，在利基亚同盟之一，费莱侯爵领上空，正飘荡着不安的阴影。被人民所爱戴的名君，费莱侯艾尔巴特突然与麾下的骑士一起神秘失踪。其后一个月，开始出现他已经死亡的谣传。但是他的儿子却坚信父亲平安无事，并决定出发寻找父亲。他就是之后被称为利基亚骑士的红发公子艾利乌德。他漫长的旅途，就从这里开始了……

第11章
「旅行的开始」

■**胜利条件——门制压**
■**道具——龙之盾（右上村落）**

艾利乌德告别母亲后就带着近卫骑士踏上寻找父亲的旅途，可洛乌恩却回来报告前边的村子遭到山贼袭击，还带来了前来求助的村长之女蕾贝卡以及途经村庄的紫苑。以紫苑作为军师，艾利乌德一行火速前去解救村庄。

本关敌人较多，攻击力也不低，可充分利用地形效果与其战斗。敌方BOSS能力一般，大家一拥而上即可解决。

消灭了山贼，艾利乌德从村长那里得知西方拉乌斯领的领主达兰ダレーン正在全力备战，这对邻国的费莱是一大威胁。为了查明达兰的举动与自己父亲失踪之间的联系，艾利乌德等人赶往拉乌斯打探情报。

第12章
「比翼之友」

■**胜利条件——敌全灭**
■**道具——秘传书（上方村庄）**

听到村长的情报后，艾利乌德动身前往拉乌斯领。从费莱到拉乌斯，中间要经过萨恩塔尔斯领，艾利乌德认为在去往奥斯提亚途中失去消息的父亲很可能也曾路过这里，因此他想去找领主详细地询问一下。

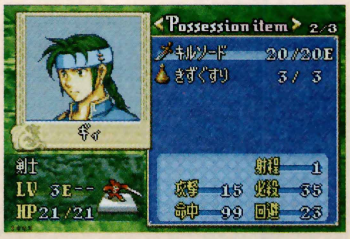
萨恩塔尔斯城中，领主海尔曼正与一名神秘的紫袍魔道士谈论艾利乌德赶来这里的事情。海尔曼好像想隐瞒费莱侯的事情，但又无法对自己亲友的孩子撒谎，魔道士则献策只要找些流氓把他吓跑就好。

敌人数量不少，小心不要让自军角色被敌人围攻。2回合后敌BOSS开始向下移动，他的攻击力较强但命中低，应派防御力或回避力高的人迎战。

敌全灭后，海克托尔带来情报，最近有贝伦的暗杀集团在利基亚活动，有不少厉害的赏金猎人和佣兵都相继失踪了，而刚才关卡守卫见死不救的态度也让人怀疑是否领主海尔曼出事了，因此他们急忙向萨恩塔尔斯城赶去。

第13章
「寻求真实」

■**胜利条件——城门制压**
■**道具：松明———左上村庄（需砍倒古木方可到达）　爆弹———右方村庄**



在海尔曼的居城，海尔曼责问魔道士为什么要杀害艾利乌德，并决定不再帮助“黑之牙”组织，把一切真相都告诉艾利乌德，却被痛下杀手。城外，艾利乌德等人遇到一群山贼挑衅，双方立刻开战。

本章敌人数量不多，但会有援军从下方出现，不要冲得太过往前而被包围。敌方中的剑士基可用马修说得，但他手中握有必杀剑，贸然冲上去的话很有可能被他干掉，可以让马修先在右下的城处待机，下回合冲到他身边说得。BOSS重铠的攻

防都较强，好在队中海克托尔等强力的斧战士是他的克星，圣骑士马卡斯也能对他造成不小的伤害，因此并不难对付。

当战斗结束，艾利乌德进入居城的时候，海尔曼已经身受重伤，奄奄一息了。临终前，他后悔自己如果不把拉乌斯领主达兰的事情告诉艾尔巴特的话就不会令他陷入危险了，现在要找他的话就要到拉乌斯领去。

第13章外传 「旅行商人马利纳斯」

■胜利条件——保护马利纳斯7回合

■物品——5000G（右上村庄）

进入基雅兰领后，艾利乌德想起了琳的事情，海克托尔正在调侃他的时候，突然村外传来一声惨叫，原来是一名叫马利纳斯的大叔被强盗包围了，艾利乌德他们立刻拔剑相助。



本章战斗相当简单，只要派强力角色死守桥头即可，但要小心山贼砍倒古木渡河。下方城堡会出现骑兵袭击右上方的村子，要想拿那5000G的话可派人火速赶往拜访，推荐人选马卡斯。本关BOSS在左上的城处，职业为佣兵，能力比较平均，算不上强敌，对自己能力有自信的话可以冲上去把他干掉。

第14章 「蠢动者们」

■胜利条件—— 敌全灭

■道具——铁之大剑（上方村庄）

拉乌斯位于利基亚中部，领主达兰贪婪又好色，据说最近正在作战争的准备，父亲艾尔巴特的失踪，海尔曼之死，这些事件与达兰有着怎样的联系呢？随着拉乌斯城的迫近，艾利乌德胸中充满了寻求真实的渴望与对即将知道的真相的恐惧感。

在拉乌斯城中，达兰正与杀害海尔曼的魔道士艾非迪尔エフィデル商议反叛奥斯提亚侯，抢夺利基亚同盟盟主宝座的事情。这时他的儿子艾利库报告艾利乌德来到城外，并主动请战偷袭，幸好被海克托尔识破阴谋，于是双方在拉乌斯城郊展开激战。

本关敌人以骑兵为主，刚开始时又处于敌军包围之中，形势对己方较为不利，首先要解决身后的两名骑兵以免腹背受敌，然后让赛拉向上边村庄移动以尽快说得艾尔克。另外还要注意几回合后右下角会出现海贼破坏左下的村庄。双方交战一阵之后，艾利库派人回城求援，但达兰在艾非迪尔的鼓动下利欲熏心，丢下儿子弃城而去，带兵赶往奥斯提亚。之后艾利库会带领骑兵队突击，可以在他们的攻击范围外摆好阵势，等他们冲过来后再一举歼灭。BOSS艾利库能力一般，但装备银枪使他攻击力较高，先用远程攻击削减他的HP，再让海克托尔等人上去拿斧头狂抡就能打倒。

俘虏了艾利库，艾利乌德等人冲进城去却发现已空无一人。从艾利库口中得知，自从一年前艾非迪尔出现后，他的父亲达兰就开始变了，虽然以前也对奥斯提亚侯不满，但达兰绝对不敢叛变，不过现在他好像有什么靠山似的，联络了好几位诸侯一起反叛。让艾利乌德震惊的是，父亲艾尔巴特竟然也是同意谋反的诸侯之一！半年前，艾尔巴特来到拉乌斯确认谋反的事情，并要求达兰把“黑之牙”赶出利基亚。两人发生了争执，最终达兰也没有同意他的要求，艾尔巴特离开城后就失踪了，大概已经被“黑之牙”暗杀了。在海克托尔的鼓励下，艾利乌德坚信父亲还活着，而他也不会参与反叛，为了证实这一点，他决定要找出暗杀组织“黑之牙”和谜般的男子艾非迪尔。

第15章 「基雅兰的王女」

■胜利条件——城门制压

■物品：赤之宝玉——左下村落

破甲枪——下方村落

攻下拉乌斯五天了，但依然不知达兰逃往何方，艾利乌德问海克托尔为什么他的哥哥奥斯提亚侯乌赛尔至今也没有什么行动。海克托尔告诉他，东方的大国贝伦现在正蠢蠢欲动，只要利基亚稍有破绽，贝伦就很可能举兵入侵。因此至少要先装作国内十分平稳的样子，并做好抵御的准备。突然马卡斯报告说达兰利用突袭攻下了基雅兰城，城主哈乌赞与孙女生死不明，艾利乌德得知后急忙带兵前去解救琳。

本关琳等人的初始位置在地图左下角，距离本队较远，好在她们的能力较强，足以独挡一面，可一边杀敌一边与本队汇合。敌军数量较多而且能力不弱，再加上森林会限制我方角色的移动力，因此行军时一定要慎重。BOSS虽然攻击力弱，但防御和魔防都很强，还能远程攻击，魔法师最好不要贸然攻击，可以让骑士装备村子中得来的破甲枪配合海克托尔的强力专用斧斩之。

在城中，琳的祖父哈乌赞正在劝说达兰放弃野心，却被艾非迪尔打伤。达兰放弃全部士兵跟艾非迪尔逃走。

第16章 「谜样的行踪」

■胜利条件——王座制压

■物品：下方宝箱 左1——解锁魔杖；左2——英雄之证 上方宝箱 左1——骑士勋章；左2－银剑

打倒拉乌斯侯的亲信，艾利乌德与琳进入了基雅兰城，但城内还有着为数众多的拉乌斯士兵。为了救出基雅兰侯，艾利乌德等人与残存的拉乌斯兵展开奋战。

本关敌人数量众多，而且有着很多弓兵，对我方的飞行力量是很大的威胁，一定要保护防御低的角色不要同时进入多名敌人的攻击范围。放有宝箱的房间都有敌人看守，最好派强力角色替盗贼开路再安心取宝。几回合后被捕的基雅兰兵会打开牢门参加战斗。地图左下角会出现敌人的骑兵作为增援，有阶段的房间也会出现敌方援军。本关BOSS又是个血多皮厚的重铠，攻击力挺高但没有远程攻击，有强力魔法师的话比较好打，破甲剑，破甲枪之类也相当有效。

收拾掉城里的拉乌斯残兵，莉拉レィラ突然出现向海克托尔报告已经救出基雅兰侯哈乌赞。原来莉拉是奥斯提亚的密探，受侯爵乌赛尔之命调查费莱侯失踪的事情，并在几个月之前加入“黑之牙”组织并对其展开调查。“黑之牙”是由名为布兰丹.利达斯的男人所创立的暗杀组织，以贝伦王国为根据地，其势力早在十几年前就开始了往各国扩张。“黑之牙”的宗旨本来是打击那些鱼肉百姓的邪恶贵族，因此曾被称为义贼，但自从一年前，布兰丹迎娶了后妻之后，整个组织开始产生了变化，只要能付得起报酬，不论什么人也可以暗杀。而在后妻的背后，还隐藏着名为内鲁卡尔的男人，“黑之牙”就是在他的命令下在利基亚展开活动的。现在艾尔巴特正与达兰一起赶往“龙之门”。“龙之门”位于利基亚南部的浮岛巴洛尔之上，而巴洛尔则是被称为“魔之岛”的恐怖地方，踏上这片土地的人无一生还。但为了找寻自己的父亲，艾利乌德义无反顾地踏上前往巴洛尔的旅途。

第16章外传 「港町巴顿」

■胜利条件——与海贼头目对话

■道具——所有红屋顶的民家。

左起：1.克枪剑 2.睡眠杖 3.短弓 4.魔之斧



为了找到能去往巴洛尔的船，艾利乌德来到基雅兰南端的港町巴顿，但却没有人愿意去巴洛尔。唯一的方法就是找大胆的海贼，搭乘他们的船过海，可是海贼的首领法卡斯却要艾利乌德他们突破海贼的包围与他谈话才肯载他们过海。于是，一场与海贼的战斗游戏开始了。

本关虽然是外传，但守在村口的海贼实力都十分强劲，还带着各种高级武器，冒冒失失地冲上去的话他们就会全军突击，很容易出现角色阵亡的情况。可以先在村中待机，同时派出一支别动队，从酒吧旁边的小路绕道过去与头目对话。不过要小心地图左下角赶来的“黑之牙”骑兵队，BOSS圣骑士攻防俱强，还装备着必杀剑，一定要小心应付。走到头目旁边对话即可过关。

海贼头目法卡斯对能突破重围的艾利乌德大为赞赏，同意免费让他们上船，一行人乘船出发驶往巴洛尔。





第17章
「海贼船」

■胜利条件——生存11回合或敌全灭

法卡斯的船顺着航路向南行驶，一座被浓雾包围的岛屿出现在青色的水平线边缘。随着与巴洛尔越来越接近，把父亲是否参与谋反之事抛在一边，艾利乌德在心中默默祈祷着他能平安无事。

在法卡斯的船上，海贼达兹ダーッ报告从巴洛尔飘来一只小船，而船里的人竟然是尼尼安！还来不及问她原因，就有不明来历的海贼船驶来要劫走她，艾利乌德等人立即与敌人开战。



虽然胜利条件是生存，但不少敌人身上带着珍贵的宝物，还是主动出击比较好，BOSS魔防极强，而装备的魔法又是无视对方魔防进行伤害，因此己方魔法师最好还是不要与他作战，而应换上那些HP和攻击力俱高的角色对其进攻，推荐人选海克托尔和骑士，还要记得让盗贼偷走他身上加速度的宝物。

打败来犯的敌人后，琳询问尼尼安为什么来到这里，但她好像失去了记忆。艾利乌德一行人登上了洛巴尔，这里果然不愧为“魔之岛”，连空气中都弥漫着不祥的味道。为了前往“龙之门”，艾利乌德一行要穿过树海，而尼尼安好像对“龙之门”这个词有所反应……

第18章
「魔之岛」

■胜利条件——敌全灭

与不可思议的少女尼尼安一起，艾利乌德登上了“魔之岛”。这座岛的大部分都被深深的树海所包围，而一旦进入其中据说就再也没有人能活着出来。在岛上的浓雾包围中，一行人谨慎地走进了树海……

在“龙之门”，原来是艾尔巴特放走了尼尼安姐弟，而他们则是内鲁卡尔把“龙”召唤回世间的仪式所必需的。艾尔巴特想要阻止内鲁卡尔，但反被他所制。艾利乌德等人登陆后，与“黑之牙”遭遇，双方在浓雾中展开战斗。

本关视野极差，最好先使用松明或让盗贼探路，不然在雾中与敌人遭遇将处于很不利的地位。敌人则是以骑兵为主，且数量众多，可以守住各个路口再一一击破。几回合后菲奥拉在左上方出现，为保证她的安全，最好是先让弗洛丽娜在附近待机，第一时间将其说得。BOSS乌哈伊是游牧骑兵，远近攻击俱强，还有3格射程的长弓，可在他装备弓箭时围住群欧。

打倒乌哈伊后，为了对艾利乌德的实力表示敬意，他告诉了他们去往“龙之门”的道路。

第18章外传
「封魔者」

■胜利条件——门制压

■道具——女神像（访问右下遗迹）

在密林中前进的时候，艾利乌德发现这里有某种力量会加重人们不安的心情，而“黑之牙”派出的杀手也找到了他们，一场战斗势不可免。

这一章敌人的阵容可谓前所未有的强大，光是那一片魔法师和重铠就够人头疼了，上方还有一队飞马，而BOSS更有10格射程的强力雷魔法，稍有不慎就会有人员伤亡。我方可以先在原地待机，引飞马队过来全部消灭，然后再迎击赶来的敌人。几回合后，地图左上的城会出现封魔者，封住了很大范围内的魔法师的魔法，他的部队实力超强但不会向我军进攻，因此也最好不要理他。BOSS魔法被封后变为一根废柴，趁此机会痛扁他吧！

战斗后，大家都对封魔者的身份感到疑惑，令人不安的气氛好像也与那奇妙的空间有关。不过龙之门就在眼前，还是先赶去那里要紧。

第19章
「龙之门」

■胜利条件——王座制压

■道具：左下——勇者之弓

左上——青之宝玉，暗魔法ルナ

右边——导之指轮，魔防杖

千辛万苦穿过树海的艾利乌德一行，被眼前所出现的景象所惊呆了。明显不是人类而是其它生物所建造的巨大建筑，经过了数百年的岁月，还在等待着它不会回来的主人，压倒性的巨大的古代建筑，这就是他们的目的地，龙之门。

一进入龙之门，尼尼安就感到非常的危险，这时艾非迪尔出现用瞬移魔法把她掳走。在仪式之间，艾尔巴特拼尽全力要阻止内鲁卡尔，但受到加法尔攻击身负重伤，内鲁卡尔带走尼尼安去做仪式的准备。此时，艾利乌德等人正与达兰带领的黑之牙成员激烈地战斗着。



本关敌人众多，还会有增援从阶段冒出来，可说是一场硬仗。我军可以守住路口，先消灭敌方圣骑士带队的骑兵，再慢慢清扫援军，确保进路安全后再进攻大殿，但要小心圣骑士装备的克骑兵斧。BOSS达兰是重铠，装备上破甲武器痛宰吧。注意右边增援的敌方盗贼身上持有会员卡，一定要偷来，之后可以去到玉座开始左5下3和右下森林中的隐藏商店购物。

打败达兰后，艾利乌德冲进遗迹深处，在那里，他终于见到了父亲艾尔巴特，但内鲁卡尔还是举行了召唤仪式。伴随着熊熊烈焰，传说中的生物——龙，出现在了艾利乌德的面前。危急时刻，尼尔斯出现唤醒了姐姐并阻止了仪式的进行，由于力量的暴走，龙与艾非迪尔一起消失在火焰中，艾尔巴特也用最后的力量杀死了内鲁卡尔，在巴洛尔岛的上空，回响着失去父亲的艾利乌德悲伤的叫喊声……

第20章
「新的决意」

■胜利条件——BOSS击倒

■道具：左上——异常状态回复杖

左下———光之结界　右上———天空之鞭

右下———屠龙剑

经历了与父亲的再会，还有离别，从“魔之岛”到港町巴顿的路上，艾利乌德一直一言不发的握着父亲已经冰冷的手掌，仿佛在寻求能支撑自己心灵的温暖一般……

回到巴顿，尼尔斯与艾利乌德等人谈起最近的事情。内鲁卡尔之所以要抓捕这对姐弟，是因为他们拥有打开龙之门的力量，要召唤龙的话只靠内鲁卡尔的力量就行了。但不管是打开龙之门还是召唤都需要大量的“艾基鲁”。所谓“艾基鲁”是指人类心灵的强度或是生存的力量，如果被夺走的话就会死去，而拥有顽强意志与强健体魄的人，他的艾基鲁量将是普通人的数百倍！因此内鲁卡尔派艾非迪尔在利基亚挑起战争，这样更容易发现那些强者，艾尔巴特被带去龙之门就是因为他有着极为强大的艾基鲁。更令人惊异的是，内鲁卡尔还活着，原来他会使用艾基鲁治愈自己的身体，因此即使受到致命伤害仍能存活。大家走后，尼尼安留下来安慰艾利乌德，突然外边一阵骚动，黑之牙再次来袭。

本关又是夜间作战，盗贼和松明是少不了的了。在地图角落有两部弓箭车，如果有弓兵的话可以加以利用。敌人以修道士为主，魔法攻击力不强，龙骑士的实力也很一般，只要小心不被突袭就不会有危险。BOSS攻击力较高，可以先引他换上弓箭再围欧致死，记得要偷走他身上的英雄之证。

战斗后，为了从内鲁卡尔的魔掌中守护艾莱布大陆，艾利乌德从失去父亲的痛苦中重新振作起来，赶往奥斯提亚向盟主报告情况。

第21章
「两个羁绊」

■胜利条件：尼尔斯生存11回合

■道具：10000G———左边宝箱

勇者之斧———右边宝箱

黑之牙总部，布兰丹的后妻索尼亚召集了组织中最强的“四牙”：加法尔，乌尔丝拉ウルスラ，洛伊德ロイド和拉伊纳斯ライナス，并以布兰丹的名义命令他们尽全力剿灭艾利乌德一行。在奥斯提亚边境的要塞，艾利乌德正在等待前来与他们会面的奥斯提亚侯乌赛尔，尼尔斯却突然昏倒在地。这时，拉乌斯的残兵向要塞发起了进攻。

本场战斗难度不大，但如果被敌方的弓兵占据弓箭车的话则会对我方造成一定威胁，最好派人看守弓箭车，只要有弓兵

靠近就马上干掉。BOSS由班斯是圣骑士，装备2格射程的枪，攻防一般。打败他的话敌人全军撤退，但会不断有援军从他身边出现，不要轻易靠近。注意下方有个骑士带有骑士勋章一定要得到。

击退敌人，艾利乌德向赶来的乌赛尔说明了情况，为了防止国家的混乱，乌赛尔拜托他们继续追踪这件事情，并尽力阻止内鲁卡尔的阴谋。尼尼安以她的力量感到内鲁卡尔正在贝伦养伤，但乌赛尔却让他们到那巴塔沙漠的密斯尔去，到那里去找“活着的传说”……

第22章「活着的传说」

■**胜利条件——敌全灭**

■**道具：盗贼在特定位置范围内待机**
左上起 1，5——英雄之证 4，5——光之剑 7，8——イクリプス 6，10——ファーラ之力 5，13——ボディリング 19，15——霸者之证（在范围之内即可）

那巴塔沙漠，有着灼热的太阳与寒冷的夜晚，不小心踏入沙漠的人，将永远的成为这无尽沙尘的一部分。在乌赛尔的指点下，艾利乌德一行深入到沙漠中心寻找“活着的传说”。

在隐居之地，一位老人预知到艾利乌德的来访，在露伊兹ルイーズ询问他们的来意时，他并没有回答她，只是喃喃自语道“命运的齿轮一经转动就再也没有人可以让它停止，但只要有‘希望’存在，人类就不会放弃最后挣扎的机会，在不知道前方等待着自己的是‘绝望’的情况下……”沙漠中，看到一伙人正在袭击一名男子，琳与海克托尔立即冲上去帮他。

本场战斗在沙漠中进行，大部分同伴的移动力都受到限制，虽然在绿洲等候敌人过来比较好打，但经验值和宝物会被NPC潘特パント抢走，所以还是主动出击好了。第2回合NPC鹰眼出现在地图右下方，他实力强劲，要尽快说得。两名BOSS都是斗士，攻强防弱，用魔法攻击效果不错，但要小心左上方BOSS的必杀斧。

救下潘特后，他带艾利乌德去见“活着的传说”。

第22章外传「创造出来的生命」

■**胜利条件——敌全灭**

■**道具：左下——银之大剑 右下——混乱杖 中间——秘传书**

一行人正在沙漠中前进，突然三名主人公陷入了流沙之中，当艾利乌德醒来时，他们已经置身于一栋奇怪的建筑之中。不久同伴们赶来寻找，尼尔斯和潘特感到一股奇怪的力量扰乱了附近的“气”，而这种令人不安的感觉与在魔之岛感受到的“封魔者”的感觉是一样的，果然，封魔者基休那キシュナ带着手下出现，并向他们发动攻击。

这场仗可说是对玩家实力的一次考验，虽然敌人分布比较松散可以各个击破，但每一名敌人的实力都不可小觑，他们全都是高级职业，有着强劲的实力和强力的武器，因此尽量要以优势兵力打击单个敌人，不要给他们汇合或进攻的机会。需要注意的是右边右10格射程雷魔法的贤者，要在他离开封魔范围之前打倒他，不然将是极大的威胁。当封魔者面前的门被打开后他会撤退，4名带着银武器的敌人出现在右边阶段，打倒后可得到他们的武器。

战斗后，大家来到“活着的传说”居住的地方，这位老人称呼他们为“罗兰的后裔”，原来他就是千年前的“八神将”之一，大贤者阿托斯！他在追寻着世间无尽的谜题的时候，不知不觉间已经超越了人类的常理，而生活了千年的岁月。他告诉艾利乌德，内鲁卡尔与他一样已经超越了人类的界限，他能使用各种因为威力过强而被封印的古代魔法，普通的攻击是无法打倒他的。要想打倒他就要经过很多艰难的试练，即使这样最后等待他们的也很可能还是绝望。但艾，海和琳的意志非常坚定，即使无法后退也要勇往直前，超越一切的困难。被他们的执著打动，大贤者为他们指点了前进的方向——贝伦王国“封印的神殿”，并送他们回到离贝伦最近的费莱。

第23章「四牙袭来」

■**胜利条件——BOSS击破**

■**道具：右下———地之刻印**
左上——沉默杖 左中———オリオン之矢



遵循阿托斯的指引，一行人来到东方大国贝伦。贝伦作为大陆最大的军事国家，一直与利基亚保持着友好关系。但自从现任国王迪斯蒙德上任以来就开始自恃武力以高压的姿态对待利基亚。为了使行动不受到制约，艾利乌德隐瞒身份化装成旅人潜入贝伦。

在城外，身为艾特鲁里亚的最高军事责任者，潘特告诉艾利乌德“封印的神殿”看守极严，他派出的密探没有一个能回来，因此还是去找鲁伊兹的远亲——贝伦王妃海莱娜求助比较稳妥，艾利乌德等人则在他们求助期间打探情报。在城中，“四牙”之一“狂犬”拉伊纳斯不听兄长洛伊德的忠告，独自带队袭击艾利乌德一行。在民家中，尼诺ニノ救起重伤的嘉法尔，她的善良使嘉法尔冰冻的心开始融化。

战斗的难点在于两处弓箭车和右下角的魔法师都是超远程攻击，好在他们的攻击次数不多，派肉盾把他们的武器消耗完再攻击比较安全。BOSS拉伊纳斯相当强劲，所有能力都是一流水准，还持有银之大剑，稍有闪失必死无疑，因此必须活用救出指令，不要让他攻击到防御力弱的角色。另外还要注意敌人从右边和上方赶来的援军。

战斗之后，艾利乌德发现拉伊纳斯故意不把市民卷入战斗而认为他不是坏人，拉伊纳斯也对索尼亚的指令起了疑心而放过艾利乌德，自己则回“黑之牙”去查个究竟。谁知在路上，拉伊纳斯被利姆斯提拉偷袭，吸尽艾基鲁而死，洛伊德看到弟弟的尸体后以为是艾利乌德所为，发誓要找他们报仇。

在贝伦别宫，国王迪斯蒙德告诉王后海莱娜国宝“火焰之纹章”被窃的消息。而少了这王位继承者的象征，王子泽费尔ゼフィール（前作BOSS！）的成人仪式也无法举行了，这意味着他将无法获得王位继承权！但是“火焰之纹章”一直被严密地看守，根本不可能被盗，唯一的可能就是极端厌恶泽费尔的国王动了手脚，这一点从他那得意的表情就可以看出。王后心烦意乱之时，潘特夫妇前来求见，并答应在10天内找回“火焰之纹章”，而王后则同意事成后帮助他们进入“封印的神殿”。

第24章「无法握到的手，无法传达的心」

■**胜利条件——生存11回合**

■**道具：左下村庄——修复之杖**

被卷入贝伦王室政权之争的艾利乌德一行人开始了寻找贝伦至宝“火焰之纹章”的旅途。既然宝物是在皇宫被盗，那么潜入皇宫也许可以找到一些线索，于是他们急速赶往王宫。

皇宫里，他们发现泽费尔和吉内维娅ギネヴィア兄妹俩感情很好，但国王迪斯蒙德对泽费尔出于嫉妒心理而近乎仇视。正是他勾结“黑之牙”，让索菲亚盗走宝物，而“黑之牙”则想利用他来引起更大的战争来获得召唤龙所需的庞大艾基鲁。为了阻止他们的阴谋，当务之急就是要找到“火焰之纹章”。城外，尼尔斯察觉到了姐姐对艾利乌德的爱慕之意，提醒她不要动了真情，因为他们与别人是不同的。这时一队龙骑兵来抓捕他们，刚好出城的艾利乌德一行立即赶来救援。

本场战斗的地图前所未有的广阔，我军一开始就被分为两部分，上边艾利乌德等人虽然势单不过实力较强所以不用担心，潘特还会交给艾利乌德“天之刻印”，不过他现在无法转职，可以先让琳或海克托尔转职。下方部队可在原地死守，等待敌人过来一一歼灭。敌兵中没有什么厉害角色，稳扎稳打即可获胜，但要记得偷走下方骑兵身上的骑士勋章，还要小心第7，8回合上方出现的8名龙骑兵。BOSS巴伊达ヴァイダ因为受内鲁卡尔力量守护而实力大增，不过只要不走进她的攻击范围她就不会主动攻击，而且为了以后拉她加入，现在还是不要惹她为好。11回合后敌人全军撤退。



敌人撤退后，尼尼安感到内鲁卡尔已





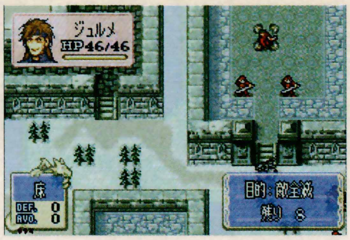
经痊愈，而他的力量也比以前变得更强了，为了找回“火焰之纹章”，琳施展草原之民追踪的本领追寻着巴伊达直奔“黑之牙”本部。

第25章 「黑暗的白之花」

■**胜利条件——敌全灭**

■**道具：中央——白之宝玉，サンダーストーム 上方——魔よけ 下方——英雄之证**

追寻着敌人留下的蛛丝马迹，琳带着众人来到贝伦的群山之巅。这里常年被茫茫白雪所覆盖，在眩目的雪光反射下，一座古城出现在他们眼前。



城中，巴伊达因为任务失败而被赶走，索尼亚还交给了自己的女儿尼诺一项任务——与嘉法尔一起暗杀泽费尔王子，而委托人竟然是国王迪斯蒙德！之后她派久尔梅ジュルメ留守就与尼诺和嘉法尔一起走了。打探完情报的艾利乌德等人刚要离开，却被久尔梅发现张开结界，要打破界结就只有打败所有散发着邪气的敌人，于是艾利乌德一行与他们展开激战。

战斗人员中最好带上盗贼，这样开门取宝都比较方便。敌人的援军会不断地从左上方和右上方涌来，只要注意就不会有危险。BOSS久尔梅职业是暗杀者，隐藏在右上角的房间中，攻速都高但防御弱，只要小心他远距离攻击的剑，打倒他并不成问题。

全灭敌人后，艾利乌德意外地发现了久尔梅身上的“火焰之纹章”，为了防止王子被暗杀他们急忙赶回贝伦城。在贝伦城外，索尼亚交给嘉法尔另一项任务，加害自己的女儿尼诺！如果人民爱戴的王子被暗杀而又捉不到犯人，贝伦的民怨会很重，因此就需要一个牺牲品来平息民愤，而被她认为无用的尼诺将要担起这个罪行……

第26章 「黎明前的攻防」

■**胜利条件——泽费尔15回合生存**

■**道具：左边——靴子 勇者之枪**
右边——デルフィの守り 传送杖レスキュー

潜入离宫后，尼诺因为听到王子希望能得到父母喜爱的祈祷后不忍心杀害他，因为他与自己一样都是享受不到亲情的温暖而又对此十分渴望，她愿意牺牲自己的生命请求嘉法尔放过王子。但冰一样冷酷的嘉法尔也被她的善良纯真所打动，要带她一起逃走，却被“四牙”之一的乌尔丝拉截住，嘉法尔为保护尼诺一人冲入敌阵。宫外，艾利乌德等人听到战斗的声音，急忙冲进离宫解救王子。

又是限制视野的战斗，敌人会从黑暗中大批涌出，松明与盗贼都是必需的。“死神”嘉法尔能力很强，但乌尔丝拉的魔法对他伤害较大，危险时可以派骑士将他救出。BOSS乌尔丝拉有射程10格的雷魔法且魔防极高，魔法师对她起不了什么作用，还是让强力的战士上吧，到15回合结束她就会撤退。

守护了王子，艾利乌德带着“火焰之纹章”去找王后。看着她利欲熏心的样子，艾利乌德质问她究竟把王子看作取得权利的道具还是儿子之后就走了，但海莱娜知道他们救了泽费尔后对自己的行为十分后悔，赶去交给他们去神殿的地图和一枚天之刻印。

第26章外传 「诀别之夜」

■**胜利条件——王座制压**

■**道具：右上——トォル之怒，リカバ，ノスフェラート 中间——疾风之羽**

晚上，尼诺离开大家要去“水之神殿”找索尼亚问个明白，被嘉法尔发现与她同行。艾利乌德等人也因为担心她的安全而尾随其后。水之神殿中，索尼亚对布兰丹痛下杀手，并告诉随后赶来的尼诺，她其实出身于利基亚魔道名门一族，世代守护着龙的秘密，也因此被内鲁卡尔和索尼亚赶尽杀绝，留下她也只是想利用她罢了。当她要加害尼诺时，嘉法尔挺身而出保护了尼诺，这使索尼亚十分震惊。嘉法尔告诉她是尼诺改变了自己，现在他已经不再是内鲁卡尔的杀人机器了。艾利乌德等人也陆续赶来，与索尼亚展开战斗。

本关地形很受限制而且还会变化，敌人更是既多又强，如果没有一定的实力还是不要来的好。要注意地形的变化和敌人不断出现的增援谨慎行事。左下方射程10格的魔法师最好直接派飞行力量干掉，而右边拿着混乱杖的司祭更为危险，小心不要中招。BOSS索非亚除了幸运所有能力都不下20，再加上玉座的防御，很难对她造成很大的伤害，让攻击力高的人把她围住猛砍，配合救出和引受指令，2，3回合内差不多就可搞定她了。

打败了强敌索非亚，艾利乌德一行向“封印的神殿”进发。

第27章 「命运的齿轮」

■**胜利条件——敌全灭**

■**道具：ワープ之杖——左下村庄**

在贝伦王后的帮助下，艾利乌德一行通过只有王族知道的秘道潜入神殿，但在那里，“四牙”之一“白狼”洛伊德召集手下，要在这里袭击艾利乌德为弟弟报仇，一场大战就此展开。

本仗敌人数量惊人，而且还会不断涌出援兵，可以依仗地利守住各个路口，把敌人逐个放入再集中优势兵力灭之。几回合后地图右下出现飞龙增援而且不只一批，要做好准备安置几名弓兵和魔法师。BOSS洛伊德装备着远程吸血剑，能力也是超强，因此最好有两名以上弓兵占据弓箭车，再配合魔法师的超长距离魔法进攻，最后派上装备银枪或勇者之枪的骑士上前给予致命一击。

打败所有敌人，大贤者阿托斯出现带艾利乌德等人进入神殿地下，并告诉他们只有八神将过去用于屠龙的武器“神将器”才能斩断内鲁卡尔的艾基鲁之源，从而彻底的消灭他。但神将器已被仅存两名“八神将”的另外一人普拉米蒙德所封印。在神殿地底，普拉米蒙德解除了散布在大陆各处的“神将器”的封印，回到地面，阿托斯要艾利乌德尽快拿到神将器“烈火之剑”，但内鲁卡尔突然出现劫走了尼尼安，艾利乌德和尼尔斯也被他打伤。醒来后，艾利乌德从阿托斯那里得到“天之刻印”并转职，一行人前往奥斯提亚寻找勇者罗兰曾使用过的“烈火之剑”。

第28章 「勇者罗兰」

■**胜利条件——**
艾利乌德到达最上方祭坛处

为了寻找神将器“烈火之剑”，艾利乌德等人进入了一个炎热的熔岩洞窟。阿托斯告诉他们，这里有着利基亚还是一个统一的国家时所建造的祭坛，在罗兰死后就再也没有人踏入过其中，但这里面至今还有当年追随他的士兵们在守护烈火之剑，而在龙之门，内鲁卡尔逼迫尼尼安打开龙之门，而尼尼安则解放了力量逃走。



本章只能出场5名角色，且一路上敌人众多，两边的同伴基本帮不上艾利乌德什么忙，只能让他孤军奋战，对他的实力没有信心的话就使用传送魔杖吧。好在路上的敌人都不太强，只有左上的贤者攻击范围超远比较棘手，注意别被包围就行。另外还要注意红色的岩浆地带，在上面待机的话会受到伤害。BOSS狂战士ゲオルク生前是罗兰手下第一猛将，攻击力高达41，再加上他可怕的必杀率可说是一名强敌，最好引他出来再利用高移动力绕路而过直奔祭坛比较安全。

到达祭坛后，阿托斯呼唤出了勇者罗兰的灵魂，并告诉他又有人想要得到龙的力量扰乱世界。为了阻止这些人的阴谋，罗兰不惜让自己在世间唯一的一点“存在”消失，同意让艾利乌德使用宿有自己全部精神的烈火之剑“デュランダル”。得到烈火之剑，艾利乌德等人刚走出洞窟就看到一条巨大的冰龙，艾利乌德的身体在剑的引导下将冰龙斩于剑下。这时内鲁卡尔突然出现，说尼尼安已经不能再使用，要劫走替代的尼尔斯，因为只有龙才能打

开龙之门，而那条冰龙就是尼尼安！断断续续的说完“艾利乌德公子你能平安无事，真是太好了”之后，留下跌进痛苦与悔恨深渊的艾利乌德，尼尼安心满意足地死在了深深爱慕之人的怀抱之中。而内鲁卡尔在阿托斯神将器“业火之理”的猛烈攻击下离去。

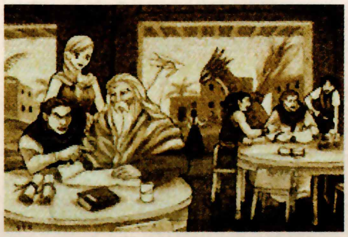
第29章「悠久的黄沙」

■**胜利条件——11回合玉座守护**

■**道具：上方--龙之盾，白之宝玉**
左下--ボディリング

尼尼安永远离开了大家，只有内鲁卡尔的嘲笑声回荡在空中。在海克托尔的提议下，大家回到了奥斯提亚，休息疲惫的身体，也给予受伤的心灵痊愈的时间。

在奥斯提亚城中，阿托斯向海克托尔和琳讲起一切事情的开始。500年前，阿托斯在那巴塔沙漠与内鲁卡尔相遇，同是追寻世界真理的人，更难得的是对方与自己力量，知识都旗鼓相当，两人一见如故，十分投机，并一起踏上解开世间所有谜题的道路。之后，他们在那巴塔沙漠中发现了一个不可思议的小村庄。在那里，龙族与人类友爱互助，和睦地生活在一起。原来这些龙族是在人龙战役中因为厌恶与人类作战而逃出来的，而阿托斯和内鲁卡尔则帮助他们张开结界，作出绿洲，在那里过着平稳而舒适的生活，而那个地方也被称为“理想乡”。他们在那里学习梦寐以求的龙的知识和龙的语言。就这样，几百年的岁月转瞬而逝，他们的想法也开始出现了分歧。阿托斯想把龙的知识传播到世间，让理想乡更为广阔；但内鲁卡尔却发现了使用龙的知识夺取其他生命艾基鲁的方法，开始他还以小动物为实验品，但当他攻击的对象变为了人类时，阿托斯和村民合力想打倒他，却被他逃到了贝伦去积攒力量，并制作出了忠于他的仆人--人造人モルフ。这时，内鲁卡尔突然用魔法转移了大量人造人到奥斯提亚城中，指名要艾利乌德到魔之岛去。



敌人几乎全部都是弓兵和魔法师，很容易出现角色被群殴的情况，可以先以NPC为肉盾，等敌人接近再痛宰之。注意右下方的我军小队，因为人数较少，最好配置能远程攻击的强力角色。敌BOSS是狙击手，只要接近后把他围住就可轻松解决。

胜利后，阿托斯说要想阻止内鲁卡尔就要动用全部神将器的力量，因此他带着烈火之剑到封印之神殿找普拉米蒙德商议此事，而艾利乌德等人则前往龙之门。临行前，阿托斯告诉他们，能改变已经注定命运的就只有伙伴之间紧密相连的友情与坚定的信念。

第29章外传「战斗准备」

■**胜利条件——5回合经过**

联系好海贼法卡斯的船后，海克托尔从国库中取出3万G，与艾利乌德到奥斯提亚的街中购买必要的武器和道具。本章没有战斗，如名称一样是爽快的大采购，一个字——买！

在龙之门，内鲁卡尔得到尼尼安的艾基鲁后也获得了召唤龙的力量，不过阿托斯德攻击令他也受到不小的伤害，消耗了很多艾基鲁疗伤。因此他命令利姆斯提拉去夺取艾利乌德等人的艾基鲁完成召唤仪式。

第30章「背水之战」

■**胜利条件——城门制压**

■**道具：右下遗迹---魔よけ**
中央遗迹---セチの祈り

从尼尼安之死的阴影中振作起来，艾利乌德一行赶往魔之岛，因为在那里有着一定要打倒的敌人。而内鲁卡尔也集结了所有的人造人严阵以待，最终决战将在这里展开……

内鲁卡尔为利姆斯提拉施了最强的法术，让她去暗杀艾利乌德，幸好尼尔斯赶到救了艾利乌德，双方在魔之岛上展开最惨烈的战斗。

这场仗是实力与实力的碰撞，敌人数量多力量强，但我方也都是身经百战的勇士，只要稳扎稳打，获胜只是时间问题。要注意的是我军每前进一段路程敌方就会出现增援，因此尽量避免孤军深入。BOSS利姆斯提拉不愧为最强的人造人，所有数值几乎全满，攻击和防御更是高得不像话，可以用骑士带勇者系武器，剑圣或狂战士的高必杀率也能对她起到一定效果；另一种方法是派肉盾将她的魔法耗完再一拥而上，虽然比较费时间但却相对安全。

在冲进龙之门之前，尼尔斯向艾利乌德讲述了自己的身世。在1000年前，龙族因为在人龙战役中败北而失去生存的土地，残存的龙拼死通过龙之门来到其他的大陆，那里人类的数量还不多，双方虽然有一些小的摩擦却也能在一起平稳地生活。在那里，尼尼安被奉为“龙之神殿”的巫女，拥有强大的力量，但有一天，一个声音通过龙之门传了过来，那是他们的同伴的声音！虽然明知不应该，但他们还是打开了龙之门，而在这个世界等待他们的却是内鲁卡尔。他们姐弟通过龙之门时失去了大部分的艾基鲁，在这个世界只能维持人类的样子，他们残存的力量也变为龙石被内鲁卡尔夺走。后来他们借机逃走，并与琳相遇，而后又被捉走，遇到了对他们十分照顾的艾尔巴特，随后被艾利乌德所救。之后艾利乌德一行人冲入龙之门，直捣罪恶的元凶内鲁卡尔。

第31章「光」

■**胜利条件——BOSS击破**

冲破重重阻碍，经历千难万险，甚至失去了亲人与朋友，现在终于到了将一切完结的时候了。为了对抗内鲁卡尔强大的力量，阿托斯交给艾利乌德灌入自己力量的烈火之剑デュランダル，海克托尔则得到了“天雷之斧”アルマーズ，琳虽然没有神将器使用，但获得了另一把精灵之剑ソール.カティ，阿托斯本人则装备着“至高之光”アーリアル和“业火之理”フォルブレイズ两件神将器。

冲进龙之门深处，艾利乌德见到了内鲁卡尔和他手下的最强人造人。



这场战斗出现的都是过去的BOSS级人物的复制人，而且能力都高得出奇，还带着各种S级武器，真可谓超强BOSS大联欢，不禁让人想起梦幻模拟战2的？4。好在他们不是同时出现，给了我军各个击破的机会，右下的游牧骑兵最好对付，引出来后围殴即可，如果海克托尔能力够强右边的达兰交给他对付足矣。

左下的乌尔斯拉引她使用3~10格的魔法后照样围殴致死。本关加入的阿托斯推荐装备暗魔法ルナ，无视魔防的效果加上他30的魔力可说无敌，布兰丹，洛伊德兄弟和魔法师都可让他对付，不过一定要有肉盾给他作掩护才行。干掉初期敌人后，上方通路打开，不过上下都会有援军出现，同时小心上边魔法师的混乱杖。BOSS内鲁卡尔魔法攻击力高达50，防御力也极高，普通攻击难以奏效，好在神将器可以克制他，阿托斯的光魔法更是威力巨大，使用救出及回复可在2回合内结束战斗。其实阿托斯用ルナ效果更好，一回合狂下60HP！

彻底打倒内鲁卡尔之后，突然大地剧烈地震动，一幅可怕的景象出现在众人面前，伴随着炽热的火焰，三头巨龙穿过龙之门来到这个世界，以阿托斯的力量亦无法阻止它们。危机之时，普拉米蒙德出现并集中神将之力令尼尼安复活。复活后的尼尼安取回了力量，并令两头火龙退回另一个世界，但这用光了她的能量，大家只得奋力向最后一头巨龙杀去。

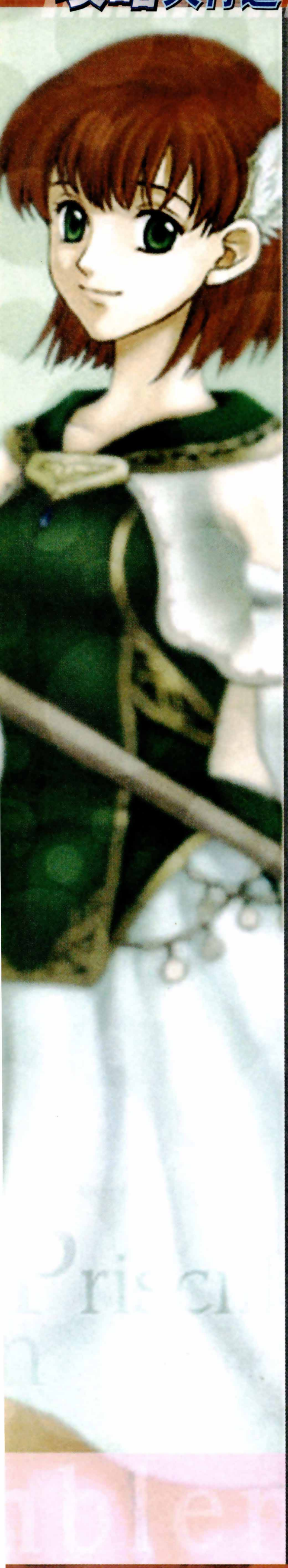
火龙的防御超强，能对它造成伤害的只有神将器和强力的屠龙武器，ルナ的效果也很好，只要小心它1~3格防御无视伤害力37的喷射，及时的进行回复，2,3回合打掉它120的HP并不成问题。

火龙消失了，阿托斯的生命之火随之熄灭。为了封住另一边的龙之门，尼尼安她们也离开了这个世界。

随着姐弟俩的身影消失在龙之门中，一切都结束了……

■文/Light(光明・Shing)





烈火之剑 全面研究

■转职道具共有如下种类

英雄の证：剑士转剑圣、佣兵转勇者。

骑士の勋章：S骑士转圣骑士、重甲骑士(アーマーナイト)、转将军（ジェネラル)。

霸者の证：海贼转狂战士。

暗黑の契约书：盗贼转刺客（アサシン)。

导きの指轮：修女（シスター）、修道士转司祭、神官骑士转女战神（ヴァルキュリア）、魔法师转贤者。

地の刻印：除了海贼和盗贼之外的所有职业都可以用来转职。

天の刻印：海克特鲁由领主（ロード）转职为重甲领主（グレートロード），琳由领主转职为剑之领主（ブレイドロード），艾利乌德由领主转职为领主骑士（ロードナード)。

天空のムチ：飞马骑士转独角兽骑士，飞龙骑士转飞龙统帅而输送队也可以转职，当系统显示其等级20后，就会自动转职为马车。

■斗技场的小技巧

1.交款之后在看到敌人的职业和武器画面时RESET可以回到地图画面(可以用来回避剑圣，狂战士这种角色)。



2.对付魔法系角色时，使用魔防杖或圣水增加魔法防御力。

■恶搞部分

游戏里那位又漂亮又强大的修道士姐姐露西亚（ルセア），想必大家一定很喜欢吧，但是，请看看游戏说明书：“修道



士”即侍奉神的男性……而且，在游戏里“她”和神官骑士普莉茜拉（プリシラ）的B级支援对话中更可以看到……

■艾利乌德篇23章或海克特鲁篇24章“四牙袭来”的分支说明

当我方主角的杀人数（注意，是本篇的主角，如第二部就是艾利乌德，第三部就是海克特鲁）超过50，则进入A路线；低于50，则进入B路线。

A路线可以说得凯兹（ガイツ），BOSS为莱拿斯(ライナス)而B路线说得的是瓦雷斯（ワレス），BOSS为洛依德(ロイド)。

■全部外传进入方法

7章外传：15回合内过版，并选择“进入外传”（下同)。

13章外传：访问地图左上角村落，得到马利纳斯（マリナス）遗失的火把。



16章外传：NPC一人以上生存。

18章外传：15回合之内过版。

22章外传：说得霍克安(ホークアイ)。

26章外传：妮诺（ニノ）和加法尔(ジャファアル）全部生存，并完成对话事件。

29章外传：无条件。

32章外传：20回合内过版。

■隐藏商店，以及隐藏宝物

进入隐藏商店之前，必须在19章盗贼那偷到会员卡（メンバーカード）。



■隐藏商店的位置

19章右下角的树。

19章，王座左五格，下三格。

21章左上角那块很显眼的地板。

24章BOSS待机的下方岛屿上的树，只有飞行单位可以进入。

31章最右上，树之间的空地。

■全隐藏宝物分布

HARD模式的18章外传里可以从敌BOSS手上偷到半价卡（シルバーカード）。

22章沙漠里可以挖到6个宝物。

1.ファーラの力：诗人/舞娘专用，一回合内增加我方单体的攻击力10点。

2.イクリプス：远程暗属性魔法，效果为敌人HP半减。

3.ひかりの剑：光之剑，可以间接攻击，并可克制敌人的光魔法。

4.英雄の证：剑士和佣兵的转职道具。

5.ボディリング：增加体格2点。

6.霸者の证：让海贼转职为狂战士的道具。

注意：道具的获得地点并非截图那一处，周围几格都有可能，盗贼待机的话是100%出现，而其他角色则是随机。

■关于烈火之剑与封印之剑的通信

1、在A机插入“烈火之剑”，B机插入“封印之剑”。

2、连接好对战线。

3、打开A机。

4、按住SELECT和START打开B机。

5、A机选择“与封印之剑通信”。

通信成功后，如果你的“封印之剑”里存有通关记录，那么读取后：

1、可以跳过琳篇，直接玩艾利乌德篇。

2、通关时还可以看到追加场景：5岁的罗依和莉莉娜相会；塞菲鲁（ゼフィール）和封印之剑里出现的龙族亚安（ヤアン）的短暂接触……

3、让敌人掉落物品发生变化。因为敌人会掉下绿色的物品，但通信后就可以通过改变敌人物品栏的顺序来改变绿色的物品，例如让敌人更换武器，或让敌人把绿色的伤药用完等等……

■关于评价的说明

攻略评价：回合数。

经验评价：经验值。

生存评价：收到的角色全部生存为最高。

资产评价：道具和金钱折算。

战斗评价：战斗胜利次数占总次数的比例，以及有无败绩。

下面引用国内著名火炎攻略狂人最后のシ者的话：

烈火的评价与封印的评价相比，最明显的就是加强了对攻略评价的要求，降低了对经验评价的要求，而对攻略评价要求的提高又间接的影响了对经验评价和资产评价的要求。

如果不是很理解的话还可以看下面这个例子：

偶挑战封印的SS评价时，在某章斗技场练了100多回合，最后的回合数都还大大少于攻略评价A的上限，而在烈火中，这显然行不通，一不小心就变4星（练得最多的就是某章练到30多回合）。

结论是：这次最难平衡的是攻略评价和资产评价。(还好我一开始就预感到了，基本没吃药，转职道具也是必要时才用，而且尽量多偷东西)其实，斗技场确实是个关键，偶在有斗技场的章平均每回合要打3-4次斗技场(不用说方法吧），而且我在斗技场只练了一下海克特鲁，其余基本都是让那些高等级的垃圾打，主力都在实战中获得经验。



■军师的设定与属性的关系

	一月	二月	三月	四月	五月	六月	七月	八月	九月	十月	十一月	十二月
A	冰	风	冰	理	光	雷	理	风	火	冰	理	雷
B	风	火	风	火	雷	理	风	暗	冰	理	雷	火
AB	冰	理	雷	冰	风	火	雷	理	雷	火	冰	光
O	火	雷	理	雷	火	风	冰	火	理	风	冰	风



战场中与军师属性相同的伙伴可以获得（军师评价星数）%的命中回避加成。

■角色成长率（官方资料）

姓名	HP	力	技	速さ	幸	守备	魔防
エリウッド	80%	45%	50%	40%	45%	30%	35%
マーカス	65%	30%	50%	25%	30%	15%	35%
ロウエン	90%	30%	30%	30%	50%	40%	30%
レベッカ	60%	40%	50%	60%	50%	15%	30%
バアトル	85%	50%	35%	40%	30%	30%	25%
ドルカス	80%	60%	40%	20%	45%	25%	15%
ヘクトル	90%	60%	45%	35%	30%	50%	25%
オズイン	90%	40%	30%	30%	35%	55%	30%
セーラ	50%	50%	30%	40%	60%	15%	55%
マシュー	75%	30%	40%	70%	50%	25%	20%
ギィ	75%	30%	50%	70%	45%	15%	25%
マリナス	120%	0%	90%	90%	100%	30%	15%
エルク	65%	40%	40%	50%	30%	20%	40%
プリシラ	45%	40%	50%	40%	65%	15%	50%
リン	70%	40%	60%	60%	55%	20%	30%
セイン	80%	60%	35%	40%	35%	20%	20%
ケント	85%	40%	50%	45%	20%	25%	25%
フロリーナ	60%	40%	50%	55%	50%	15%	35%
ウィル	75%	50%	50%	40%	40%	20%	25%
レイヴァン	85%	55%	40%	45%	35%	25%	15%
ルセア	55%	60%	50%	40%	20%	10%	60%
カナス	70%	45%	40%	35%	25%	25%	45%
ダーツ	70%	65%	20%	60%	35%	20%	15%
フィオーラ	70%	35%	60%	50%	30%	20%	50%
ラガルト	60%	25%	45%	60%	60%	25%	25%
ニニアン	85%	5%	5%	70%	80%	30%	70%
イサドラ	75%	30%	35%	50%	45%	20%	25%
ヒース	80%	50%	50%	45%	20%	30%	20%
ラス	80%	50%	40%	50%	30%	10%	25%
ホークアイ	50%	40%	30%	25%	40%	20%	35%
ワレス	70%	45%	40%	20%	30%	35%	35%
パント	50%	30%	20%	40%	40%	30%	35%
ルイーズ	60%	40%	40%	40%	30%	20%	30%
カレル	70%	30%	50%	50%	30%	10%	15%
ニノ	55%	50%	55%	60%	45%	15%	50%
ジャファル	65%	15%	40%	35%	20%	30%	30%
ヴァイダ	60%	45%	25%	40%	30%	25%	15%
ニルス	85%	5%	5%	70%	80%	30%	70%
レナート	60%	40%	30%	35%	15%	20%	40%
ファリナ	75%	50%	40%	45%	45%	25%	30%
カアラ	60%	25%	45%	55%	40%	10%	20%

■全隐藏角色加入时间及方法

加入角色姓名	加入时间及方法
琳（リン）	第一部：序章开始时；第二部：15章开始时
塞因（セイン）	第一部：1章开始时；第二部：15章开始时
盖特（ケント）	第一部：1章开始时；第二部：15章开始时
芙萝莉娜（フロリーナ）	第一部：3章开始时；第二部：15章开始时
威尔（ウィル）	第一部：3章访问村庄，第二部：15章开始时
多鲁卡斯（ドルカス）	第一部：第4章用琳说得，第二部：11章第二回合
塞拉（セーラ）	第一部：5章开始时，第二部：13章开始时
艾路古（エルク）	第一部：5章开始时，第二部：14章，用塞拉说得
莱斯（ラス）	第一部：6章开始时，第二部：21章，用琳说得
马修（マシュー）	第一部：6章，访问左上的村庄，第二部：13章开始时
尼尔斯（ニルス）	第一部：7章开始时，第二部：30章开始时
露西亚（ルセア）	第一部：7章开始时，第二部：16章，用雷温说得
瓦雷斯（ワレス）	第一部：9章开始时，第二部：23章B，用琳说得
艾利乌德（エリウッド）	第二部11章开始时
马卡斯（マーカス）	第二部11章开始时
罗威（ロウエン）	第二部11章开始时
瑞贝卡（レベッカ）	第二部11章开始时
海德尔（バアトル）	第二部11章第二回合时
海克特鲁（ヘクトル）	第二部12章第三回合时
奥森（オズイン）	第二部12章第三回合时
凯（ギィ）	第二部13章用马修说得
马利纳斯（マリナス）	第二部14章开始时，必须完成13章外传
普莉希拉（プリシラ）	第二部14章，访问左下方村庄
雷温（レイヴァン）	第二部16章，用普莉希拉说得
卡那斯（カナス）	第二部16章外传，访问右方村庄
达兹（ダーツ）	第二部16章外传没有杀死他，18章开始时加入
菲欧拉（フィオーラ）	第二部18章，用芙萝莉娜说得
拉卡鲁特（ラガルト）	第二部19章，用艾利乌德说得
尼丽安（ニニアン）	第二部20章开始时
依莎特拉（イサドラ）	第二部21章开始时
毕兹（ヒース）	第二部21章，用艾利乌德说得
霍克安（ホークアイ）	第二部22章，用艾利乌德说得
凯兹（ガイツ）	第二部23章A，用达兹说得
帕多（パント）	第二部24章开始时
露依斯（ルイーズ）	第二部24章开始时
卡雷尔（カレル）	第二部25章，用艾利乌德说得
哈根（ハーケン）	第二部25章，用艾利乌德说得（见注解）
妮诺（ニノ）	第二部25章，用艾利乌德说得
加法尔（ジャファル）	第二部26章时生存，并达成进入外传的条件，26章外传加入
维达（ヴァイダ）	第二部27章，用艾利乌德说得
雷那多（レナート）	第二部30章，访问左上方遗迹
阿多斯（アトス）	终章开始时
法丽娜（ファリナ）	第三部25章，用20000元雇佣
卡亚拉（カアラ）	第三部31章外传，用转职后LV高于6的海德尔与她对话，发生战斗后双方都生存的情况下加入

●注解：关于卡雷尔和哈根

当敌方第九回合行动结束时：

1、如果是下雪的情况：

当敌人数量在16个以上时（含16个），出现在地图左上房间附近的就是勇者哈根。

当敌人数量在15个以下时（含15个），出现在地图左上房间附近的就是剑圣卡雷尔。

2、如果是雪停了的情况：

当本章的房间开了3个以下时（含3个），出现于右上方房间的是勇者哈根。

当本章的房间开了4个以上时（含4个），出现于地图右下方的是剑圣卡雷尔。

总之，如果玩家想收到剑圣的话，就一定要快。

■关于武器等级

武器等级的S时候，使用该类武器时：命中+5%，必杀+5%。

■通关后的奖励

1：音乐欣赏模式，可以欣赏游戏中所有听过的音乐。

2：HARD模式，以及全新的海克特鲁篇。

3：观看已经触发的所有支援对话。

4：观看上次通关的评价值。

■关于等级和转职

游戏职业的等级上限为20，但转职只需要10的等级要求，玩家可能因为一心急就让10级的角色转了，这是很可惜的，因为转职之后等级便又变为1，这样就白白浪费了10次升级机会，所以转职的角色一定要满级，切记。

■最后的秘密

GOOD ENDING

达成条件：艾利乌德和某名可以产生支援效果的女性角色支援到A，以后就会出现他们结婚并生下罗依的事件，如果该女性角色为尼丽安的话，那她就不会离开，而是…（大家自己去看吧！）同理，某两名男女角色支援到A的话就也会……………………

■文/黑衣の死神 冉剑峰







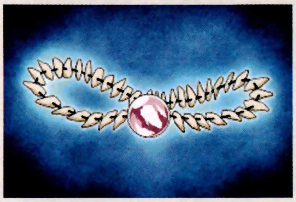
提到《犬夜叉》这个名字，相信只要是动漫迷就一定的十分熟悉。这次在GBA上游戏化早就让我期待了好久，终于取到游戏后，果然没有叫人失望。高桥留美子老师的原画风格被完美的保留到游戏中，那么好了，我们就开始游戏吧。



GBA	厂商：TAKARA		发售日：2003.1.23
	类型：SLG	价格：4800日元	其他：支持通信

□文/gokumine

人物介绍



●**四魂宝玉**——（"有没有搞错啊？这是人吗？" mine："闭嘴，听就是了！"汗……）游戏中的重要物品，传说战国时候有个巫女能净化妖魔的灵魂，因此很多妖魔合成一体和那巫女大战7天7夜，最后被妖怪咬住下身。她用尽最后的力气夺过妖怪的魂魄放入自己的身体，然后连同自己的魂魄一同抛出体外，这魂魄的结晶就是四魂宝玉。邪恶的人拥有他会让邪恶的力量增加，善良的人拥有可以净化四魂宝玉，这就是为什么妖怪都要夺取的原因。

●**犬夜叉**——主人公，父亲是只狗妖，母亲是人类的半妖，每当没有月亮的夜晚就会恢复成人样，失去妖力。

●**かごめ（戈薇）**——女主角，现代少女，桔梗的转生。通过家里的枯井来到战国时代，身上携带着已经消失已久的四魂宝玉，一次战斗中用箭将四魂宝玉射成碎片，散落世界，为寻找碎片展开冒险。

●**桔梗**——守护四魂宝玉的巫女，和犬夜叉应该算是恋人关系。被奈落设下圈套杀死，怀着对犬夜叉的恨而死，现在又通过泥土偶人复活，身体中是怨恨的灵魂。

●**奈落**——桔梗救的一个烧伤的人，无法行动，用自己的灵魂换取了自由，很多妖怪的合体。为了得到四魂宝玉的力量，不惜杀害救活自己的桔梗。

●**杀生丸**——犬夜叉的哥哥，和犬夜叉不同的是他是完全的妖怪。也在寻找四魂宝玉，但目的可是和犬夜叉不同的，哥俩很合不来。

●**弥勒**——不良法师，很好色。因为中了奈落的诅咒手中有个风穴，风穴会不断扩大，最后会将其吞并。为此一直寻找奈落并要消灭他。

●**珊瑚**——驱魔法师，家人是四魂宝玉的守护者。奈落利用其弟弟琥珀杀死家人，而后又杀了琥珀，珊瑚死里逃生。

●**七宝**——很可爱的小狐狸，父亲让雷兽兄弟所杀，为报仇寻找四魂宝玉，遇到犬夜叉等人后一直跟随左右。

第1话 黄泉蛙

●出场人物：逆发の结罗 LV3　九十九の蛤蟆 LV4（初期持有四魂宝玉）
●游戏目的：到达结界村
●胜利条件：四魂宝玉入手
●失败条件：我出场人物阵亡

本关很轻松的，毕竟是第一话，大家可以在这里多熟悉熟悉系统，找找转轮盘的窍门（下面也会介绍）。开始不用着急，多走动走动，多打几场仗，赚点经验值。

另外敌人是可以相互打的，最后只要打倒持有四魂宝玉的家伙就可以过关。

第2话 复仇の面

●出场人物：钢牙 LV4 肉づきの面 LV6（初期持有四魂宝玉）
●游戏目的：在钢牙之前将肉づきの面击倒
●胜利条件：四魂宝玉入手
●失败条件：我出场人物阵亡

这一关和上关一样，要培养人物，多多提升能力和积蓄钞票。多试试转到能得到贵重道具的场地，会得到一些初期买不起的道具，用S/L大法。

第3话 雷兽兄弟

●出场人物：飞天 LV7 满天 LV8 杀生丸 LV7 化け熊 LV8（初期持有四魂宝玉）大ムカデ LV8（化け熊被杀后）
●游戏目的：化け熊击倒（化け熊被杀后：大ムカデ击倒）
●胜利条件：四魂宝玉入手
●失败条件：我出场人物阵亡

开始时飞天和满天有可能对我使用负面道具，要注意杀生丸，他会以很快的速度接近化け熊并将其杀死。如果化け熊被杀生丸杀死，会出现"大ムカデ"LV8，并且携带四魂宝玉。杀生丸会逃跑。如果没死也会出现"大ムカデ"的，并且携带四魂宝玉。大家开始要注意雷兽兄弟就可以，有实力的就将其杀死赚取经验值。本关一共两块四魂宝玉碎片，过关后进入分支剧情。



第4话A 朔の夜

●出场人物：钢牙 LV7　逃果人 LV9　亲玉极乐鸟 LV10（持有四魂宝玉）
●游戏目的：打倒亲玉极乐鸟
●胜利条件：四魂宝玉入手
●失败条件：我出场人物阵亡

本关是没有月亮的夜晚，对于半妖犬夜叉来说是要恢复成人的。因此犬夜叉此话能力会大幅度的下降，原先的专用武器也不能使用，要注意。在游戏时，如果钢牙将亲玉极乐鸟杀死的话，神乐就会登场将钢牙打倒，夺走四魂宝玉。此时，就要将神乐击倒夺回四魂宝玉了。

第4话B 半妖·犬夜叉

●出场人物：逆发の结罗 LV11 神乐 LV11 蜘蛛头 LV10（持有四魂宝玉）
●游戏目的：阻止神乐抢夺四魂宝玉
●胜利条件：四魂宝玉入手
●失败条件：我出场人物阵亡 神乐取得四魂宝玉

游戏开始神乐拥有前进10的道具，而结罗拥有转移之仪，最好先抢过来为好。如果用犬夜叉游戏要携带共通的武器，否则很难打。安全的办法是选其他人出场。

第5话 桔梗

●出场人物：神乐 LV11　桔梗 LV12　妖怪不定 LV16（均携带四魂宝玉）
●游戏目的：击倒四魂宝玉持有者
●胜利条件：收集3块四魂宝玉碎片
●失败条件：我出场人物阵亡 神乐、桔梗收集齐四魂宝玉

已经死去的桔梗复活，建议让犬夜叉出场，毕竟人家是……尽量能避免多余的战斗就避免，游戏中的白色方块地形是能让连版块接点改变位置的，要注意。游戏开始会随机出现妖怪，消灭一只后会再次出现新的，出现位置不定。为了节约时间最好持有转移之仗，用S/L大法快速接近新出现的妖怪。本关要最少消灭3个妖怪，要尽量避免不必要的战斗就要合理利用道具了。结束后进入分支。



←游戏的地图行动画面。

第6话 A 结界の村

●出场人物：逆发の结罗 LV16　杀生丸 LV17　大狱丸 LV20（持有四魂宝玉）
●游戏目的：大狱丸击倒（击倒后：指定地点到达）（指定点到达后：消灭持有四魂宝玉者）
●胜利条件：四魂宝玉入手
●失败条件：我出场人物阵亡

大狱丸被我方或者其他人杀死后还能复活，出现场地不定。之后要前往结界村消灭结罗后，就能将其杀死了。游戏开始的时候，结罗一开始会使用转移之仪，杀生丸手中也有这个道具，要注意。另外如果诱导结罗和杀生丸相互打斗我方可趁机偷袭，挣不少经验值。胜利后进入分支剧情，同B。

第6话 B 神乐の思惑

●出场人物：神乐 LV15　桃果人 LV16　狼野干 LV18（四魂宝玉持有）
●游戏目的：打倒狼野干
●胜利条件：四魂宝玉入手
●失败条件：我出场人物阵亡

神乐要挟狼野干去杀犬夜叉（原作是奈落用装了四魂宝玉树苗种在他头上的）。神乐不会和狼野干发生战斗，狼野干会主动向我方靠拢。桃果人为得到四魂宝玉也会想办法阻止我方和其战斗。

由于地形比较小，建议先解决桃果人换点经验值，反正狼野干自己也会过来的。之后进入分支剧情，同A一样。

第7话 A 黒巫女の兕い

●出场人物：桔梗 LV17　戈薇 LV17　大ムカデ LV21（四魂宝玉持有）
●游戏目的：在戈薇和桔梗之前击倒大ムカデ
●胜利条件：收集3块四魂宝玉碎片
●失败条件：我出场人物阵亡 神乐、桔梗收集齐四魂宝玉

游戏中戈薇被巫女椿诅咒，让暗之四魂宝玉控制身体，无法恢复神志。开始时桔梗和大ムカデ的距离比较近，一定要用道具阻止桔梗和大ムカデ的相遇，因为桔梗100%会胜利，然后夺走四魂宝玉，桔梗和犬夜叉相遇后会有特殊对话。战胜大ムカデ后，发生剧情，接触椿的诅咒。

第7话 B 琥珀

●出场人物：蛾天丸 LV16 珊瑚 LV17 大ムカデ LV22（四魂宝玉持有）
●游戏目的：在珊瑚之前击倒大ムカデ
●胜利条件：收集3块四魂宝玉碎片
●失败条件：我出场人物阵亡

奈落利用四魂宝玉的力量让珊瑚死去的弟弟琥珀复活，并将其完全控制。并以此来要挟珊瑚。游戏中珊瑚会以敌人的身份出现，最好不要和其战斗，在敌人蛾天丸那里能得到珊瑚专用的毒粉。战胜大ムカデ以后，奈落终于出现，并进行第一次交手，给人一个字——强！

第7话 C 风穴の伤

●出场人物：弥勒LV18　钢牙 LV19　大ムカデLV22（四魂宝玉持有）
●游戏目的：在弥勒之前击倒大ムカデ
●胜利条件：四魂宝玉入手
●失败条件：我出场人物阵亡弥勒击倒大ムカデ

被奈落诅咒的弥勒手掌中的风穴在不断扩大，半夜里弥勒的手开始隐隐作痛，于是他便悄悄离开前往梦心和尚处疗伤，没料到却让蛊壶虫上身，失去控制。游戏中，弥勒会以敌人的身份登场，开始要限制弥勒的行动速度，不然他会很快的接近大ムカデ，而且弥勒和钢牙都有加速道具，要先抢夺过来。完成条件后，钢牙会替弥勒杀死操作蛊壶虫的家伙。

第8话 疑う心、信じる心

●出场人物：椿 LV19　兽郎丸 LV20　钢牙 LV19
●游戏目的：打倒兽郎丸（兽郎丸击倒后：打倒影郎丸）（打倒影郎丸：打倒奈落）
●胜利条件：四魂宝玉入手（宝玉入手后：打倒奈落）
●失败条件：我出场人物阵亡

本关游戏不能自由选择出场的人物，上一话选择的人物将不能变更。战斗开始以后，四魂宝玉的下落暂时不详，椿携带有转移之仗。消灭兽郎丸以后，会出现敌人影郎丸，并携带四魂宝玉，干掉他以后夺过四魂宝玉后，奈落会出现，有LV26。胜过他就能过关了。

第9话 龙骨精

●出场人物：龙骨精 LV17　HP100
●游戏目的：打倒龙骨精
●胜利条件：20回合内打倒龙骨精
●失败条件：我出场人物阵亡、20回合经过



本关只有一个敌人龙骨精，而且它还不会动，20回合到达应该不是很难，不过他的实力很强，各项数值很高。要准备好道具再去挑战，此话没有四魂宝玉，轮盘成为3档，难度加大。打倒龙骨精后它不会死，在刀刀斋的指导下使出铁碎牙的奥义——爆流破，将龙骨精斩杀。

第10话 颜のない男

●出场人物：无双 LV23–LV25
●游戏目的：击倒无双
●胜利条件：无双被击倒
●失败条件：我出场人物阵亡

此时发现奈落的分身颜のない男，而且他还上了要消灭他的僧侣无双的身，夺走其面孔。和犬夜叉交手后得知此人就是鬼蜘蛛，来寻找桔梗。本关没有四魂宝玉，战斗开始后，要先后两次打败无双，再次复活以后在mine 的指引下发现了他的弱点——背后的蜘蛛。再次胜利，终于将无双击倒，可是神乐赶到又将无双救走了。之后和赶到的奈落合成一体。和犬夜叉战斗后逃脱。进入分支剧情。



第11话 A 七人队の亡灵

●出场人物：钢牙LV29　神乐LV29　飞天LV29　凶骨LV25（四魂宝玉持有）
●游戏目的：击倒凶骨（凶骨击倒后：击倒蛇骨）
●胜利条件：四魂宝玉入手
●失败条件：我出场人物阵亡、蛇骨被其他人击倒

十年前死去的七人队成员，用奈落四魂宝玉复活。本关抢夺四魂宝玉的人很多，还都很强，神乐有转移之仗，开始钢牙和凶骨只有1格的距离，没有转移之仗他们就会战斗，之后奈落的毒虫会来，蛇骨出现，场地不定，本关有2块四魂宝玉，过关有分支剧情。

第11话 B 苏った七人队

- ●出场人物：钢牙LV29　椿 LV31　杀生丸LV31　蛇骨LV25（四魂宝玉持有）
- ●游戏目的：蛇骨击倒
- ●胜利条件：四魂宝玉入手
- ●失败条件：我出场人物阵亡、其他人将雾骨击倒



开始七人队队长蛇骨就会出现，椿持有封印之仗和破坏之仗，钢牙和杀生丸有快速移动道具，击倒蛇骨后，雾骨会出现，干掉雾骨后，奈落的毒虫出现将雾骨救走。只要注意雾骨出现的场地就可以，另外小心敌人的负面道具。之后是分支剧情

第12话 A ふたつの心

- ●出场人物：满天 LV37　飞天 LV37　睡骨LV30(四魂宝玉持有)
- ●游戏目的：睡骨击倒（睡骨击倒后：凶骨击倒）（凶骨击倒后：练骨和银骨击倒）
- ●胜利条件：四魂宝玉入手
- ●失败条件：我出场人物阵亡



再次和七人队交手，善良的睡骨被其他的同伴击倒后恢复成邪恶之身，游戏开始满天和飞天有束缚之仗和封印之仗，飞天有移动10的道具。利用旁边2格的鸟居快速转换地形，击倒睡骨后凶骨、练骨和银骨出现。本关一共4块四魂宝玉的碎片，最后只能得到一块。

第12话 B 汚れなきかけら

- ●出场人物：桔梗LV37　蛾天丸LV38　睡骨LV30(四魂宝玉持有)
- ●游戏目的：睡骨击倒（睡骨击倒后：凶骨击倒）（凶骨击倒后：练骨和银骨击倒）
- ●胜利条件：四魂宝玉入手
- ●失败条件：我出场人物阵亡



游戏开始桔梗会出现，身上有加速道具和净化之箭，偷来可以给戈薇用，击倒睡骨后，凶骨会出现，持有四魂宝玉。桔梗和犬夜叉不会发生战斗，有特殊对话。胜利以后奈落的毒虫会把人救走。

游戏菜单说明

主菜单

はじめから……………………………新游戏开始
つづきから……………………………中途中断处开始
记录から………………………………存档处开始

附录

战国绘卷………………………………CG图片欣赏
音乐集…………………………………欣赏游戏BGM
道具图鉴………………………………入手道具一览
道具交换………………………………通信交换道具

每回合出场菜单

パートナー选择…………………选择下回合出场人物
珠の装备………………………………装备宝珠
道具选择………………………………选择出场时携带道具
结界に入る……………………………进入结界，开始游戏

游戏中菜单

移动……………………………………人物行动
道具……………………………………使用道具
能力……………………………………查看地图中人物的各种数值
目的……………………………………本关的行动目的
四魂……………………………………查看四魂宝玉携带者
中断……………………………………中途存档（存档后要选择是否退出游戏）

游戏快捷操作

对话中L或者R，可以加速对话。游戏中可以显示地图。在行动中还可以加速移动，和对方轮盘转动的速度。

游戏中除指定被消灭的对象外，击倒其他人会让其休息3回合，3回合内即使再和其相遇也不会发生战斗。开始后要先起个名字哦，我用的还是mine啦。

第13话 奈落的圈套

- ●出场人物：钢牙LV36　蛇骨 LV38（四魂宝玉持有）
- ●游戏目的：蛇骨击倒（炼骨击倒）（炼骨击倒后：四魂宝玉持有击倒）（最后：蛮骨击倒）
- ●胜利条件：四魂宝玉4块入手（全部消灭后：蛮骨击倒）
- ●失败条件：我出场人物阵亡、蛮骨被其他人击倒



开始要利用鸟居快速转移接近蛇骨，运气好的话可以直接到达她出场的位置，蛇骨之后是炼骨出场。将炼骨击倒后，银骨和睡骨会同时登场，全部干掉后，蛮骨会出现在地图上。最后，奈落终于现身，很恐怖的音乐响起，LV49 HP170实力强的不成样子，而且连续战斗了这么多次，一定要补充好道具。最后，干掉奈落之后就是大结局了，努力吧。

游戏可以查看所收集的道具的数量，一共是104种道具，其实很多道具单靠随机给或者在游戏中买是无法收集齐的，有很多道具是只能是从敌人那儿得到的，这就要使用道具要在敌人的手中夺过来。还有就是多多利用通信线来相互交换。另外就是旋转轮盘，如果大家仔细观察可以看见，在按下的一瞬间，所停留的位置往后的6个颜色就是所停留的位置，到后期会变成你按的哪个颜色就是哪个数字，一个颜色两格的就分前边和后边，还有3格的就……总之不是很好按的，但是这是个窍门。大大提高S/L大法的几率。

mine语：这是个很特别的游戏，首先说轮盘的导入大大加强了游戏的投入度。单从游戏外表来说绝对不是简单的说是TAB类游戏，游戏更像是SLG。不过游戏很好玩的说，尤其是看过原作的朋友不妨试试，还有人物都是动画原班人马配音的。总之，赶紧玩玩就是了。







古惑狼 Advance 2

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2003年春
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

ISLAND INTRO

■木箱数：23

最基本的训练关，主要目的就是熟悉各种操作，例如二段跳啦等等，需要注意的是二段跳之后不能再做出那个从天空扑倒的动作。

LAGOONY TUNES

■木箱数：49

以冲浪进行的关卡，从跳台跳起后可以做出空中旋转的动作并且在空中飞行一段时间。在身后的鲨鱼会一直追着，在它张开嘴咬的时候要及时躲开，另外在之后出现的海鸥也是不能碰的。

PHARAOH' S FUNHOUSE

■木箱数：54

本关中有很多石油地面，要当心一不留神滑到沟里面去，利用蹲伏移动比较保险。在经过记录点之后遇到的沟谷的右侧崖边跳下去可以找到一颗红宝石。从本关开始出现特别奖励路线（有“？”标记的圆台），在此路线中OVER是不减命的。

PRINTS OF PERSIA

■木箱数：29

本关中会有很多地方利用遮阳布跳来跳去，不要太急着跳，看清地形后再行动。本关中盘从3个连续的遮阳布上跳下后爬进左侧的小洞可以发现一颗绿宝石。



GLOEE TROTTIN'

■木箱数：112

本关是踩着桶球前进的，方向键控制，A是减速，B是加速。速度不要太快，冲出去场地会OVER的。

RUNAWAY RUG

■木箱数：62

在本关初始时一直沿最高处的飞毯前进可以发现一颗绿宝石。在后半时会有一段时间乘坐飞毯前进，用方向键操纵，B键射击。之后的道路上会有很多火炭，要小心不要踩上去。

EUIL CRUNCH



■木箱数：——

本次的对手是CRUNCH，由于他手中有盾牌，通常时其攻击是无效的，只有当他撞在箱子上后给予他一次攻击，反复三次就可以过关了。那些绿色箱子可以用枪打掉，只是一味的回避是不可能过关的。

TIKI TORTURE

■木箱数：57

本关中从特别奖励路线前的沟谷跳下去前进可以发现一颗蓝宝石，之后的熔岩地带会有岩浆喷出，要注意躲避。

BARREL ROLL

■木箱数：101

这是与GLOEE TROTTIN相似的一关，不同的是使用的角色是CRUNCH，而且在通路上会有油桶四处滚动，要避开它们。

HOPPIN' COFFINS

■木箱数：71

在靠近终点的地方以有“？”的箱子作踏板从上层前进可以找到一颗蓝宝石。

FLOCKFUL OF SEAGULLS

■木箱数：30

本关与[LAGOONY TUNES]大同小异，同样是要小心鲨鱼和海鸥，不过撞上浮标也会OVER。

MAGMA MANIA

■木箱数：73

在第一个记录点前的沟谷跳下前进可以找到一颗蓝宝石，在后半盘需要用飞行背包移动，只要小心不撞到岩浆中就可以了。

EUIL COCO

■木箱数：——

本关的BOSS是COCO驾驶的怪异飞机，开始先躲避她的攻击，待她的保护层消失后进行攻击。

RUN FROM THE SUN

■木箱数：21

宇宙中的一关，各位要操纵COCO不断闪避敌人的攻击、陨石等等前进，并且后方还会有火焰冲过来，要不断按B键来加速，一旦被追上就会OVER。

MISTER LAUA LAUA

■木箱数：89

在本关中同样要小心行动，不要掉进岩浆。在游戏后半部分的岩洞中丢掉第2个飞行背包后从最高处向左侧前进可以找到一颗蓝宝石。

SLIP-N-SLIDIN' SPHINX

■木箱数：91

本关中很多地方会漫出水来，小心不要淹死在水里。

NOW IT' S ISTANEUL

■木箱数：92

攀爬绳子前进，在遇到第一个吊架的时候下到下层前进可以发现蓝宝石，在本关的后半盘再次乘飞毯移动，要小心不要被挤在角里。

WATER LOGGED

■木箱数：25

依然是冲浪关，技巧与前面相同。

FAKE CRASH

■木箱数：——

本关中敌人会与玩家做相同的动作，要利用这点将他引到机关上去。在与他交换位置的时候玩家会受到他的攻击，只要“旋转”（攻击）着交换位置就没有问题。

ROCKS CAN ROLL

■木箱数：114

本关与GLOEE TROTTIN'大同小异，只是多了很多断断续续的激光，看好再前进。

ERUPTION DISRUPTION

■木箱数：108

从第一个 沟谷跳下前进可以取得蓝宝石，在游戏后盘要连续利用吊锁



移动，对跳跃的运用也会非常严格。

ROCK THE CASABA

■木箱数：109

本关的难度不低，大部分是要玩家在绳索间移动而且吊住绳索一段时间后还会自己滑下来，尽量确保安全后再行动，不要贸然前进。在终点前顺着绳索下去，之后一直向左行可以找到绿宝石。

SPACED OUT

■木箱数：25

与RUN FROM THE SUN一关基本相似，只是关卡更长了，而且敌人也明显增加了。

KING TOO UNCOMMON

■木箱数：91

本关中的水流会将玩家冲走，小心不要摔进沟里。从终点前的第二个沟谷跳下去向左侧前进可以发现红宝石。

N.TRANCE

■木箱数：——

在战斗的前半部分要躲避对方的跳跃，待其放出他的钳子后冲过去对他的头部进行一次攻击。在战斗的后半部分要将对手撞到战斗区域的左下角内。

战胜4个BOSS后习得的技巧

大跳跃——L+A

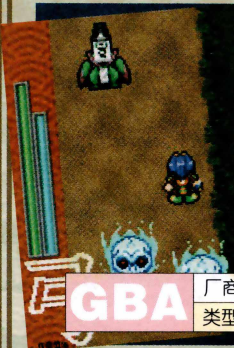
旋转时间加长——B连打

滑行距离加长——L+R

加速跑——L+方向键

□文/星川狼人

战国革命外传







GBA | 厂商：KONAMI | 发售日：2003.2.27
类型：A·RPG | 价格：4800日元 | 其他：——

操作方法

●初心者型：

方向键……………………………………移动
A……………………………………………攻击
A（按住）………………………………蓄力攻击
B……………………………………………防御
L……………………………………………切换武器
SELECT……………………………………切换术法
方向键+R…………………………………前冲
A+B…………………………………………术法

●上级者型：

A……………………………………………攻击
A（按住）………………………………蓄力攻击
B……………………………………………防御
R……………………………………………切换术法
L……………………………………………切换武器
方向键×2…………………………………前冲
A+B…………………………………………术法

攻略流程

游戏开始后首先前往北侧的[肥后国]，但是因为那里有强力的结界而无法进入，返回[萨摩国]引发剧情。在南方的[琉球国]可以向上泉信纲学习操纵方法(在菜单中可以选择"初心者型"与"上级者型"两种操纵方法)。进入邻接[肥后]与[萨摩]的[日向国]。

[日向国] 战场

这里的鬼兵以刀、弓为主加以零散的鬼火。刀兵的速度虽慢，但也要小心被包围；弓兵射出的箭是可以打掉的，不过也别只是依靠这种方法接近它；鬼火比较好对付，它碰到主角后就会消失而且经验值、钱照得不误，虽说掉血不多可还是打掉的好。在尽头遇到鬼兵众的头领(鬼头领？)，它带领的三个鬼兵手持火枪，虽然攻击力高但是攻击速度慢，趁它们装弹的时候冲过去攻击，而火枪的子弹也可以打回去，不过比较危险就是了。在火枪被解决后还会不断出现各类敌人，但始终保持三名鬼兵，可以趁此机会练级兼挣钱。击倒鬼头领后取得勾玉的碎片。

[丰后国] 战场

本战场上出现了持枪的鬼兵，这类鬼兵的攻击距离比较远，攻击力、防御力均较通常鬼兵要高，但是攻击速度很慢，一两只不足以对主角构成威胁。本战场的BOSS与[日向国]相同，但是在火枪被击倒后出现的鬼兵全部是火枪。胜利后取得勾玉的碎片。

[丰前国] 战场

本战场的BOSS是头牛（从形象上看与弁庆颇有些相似）带着三个鬼火，清理掉杂兵后与BOSS拉开距离，装备弓箭使用蓄力攻击，差不多2、3次就可以解决掉它。胜利后取得勾玉的碎片。

[筑前国] 战场

本战场的BOSS依旧是带着三只火枪的鬼头领，解决掉它后取得勾玉的碎片。

[肥前国] 战场

本战场的BOSS与[丰前国]相同，战胜它后终于拼凑出了完整的"信"字勾玉。

[肥后国] 战场

利用"信"字勾玉打破[肥后国]的结界后终于可以进入了。城内的地形十分狭窄，小心不要被敌人夹击。本战场的BOSS是魔物大将，算是个相当皮实的BOSS了，尽量想办法绕到它背后攻击，建议使用枪或者弓箭，刀的攻击判定距离太近，比较危险。

[长门国] 战场

这里的敌人与以往的种类没什么分别，不过全部有了强化，新出现的会放火球的鸦天狗要作为优先消灭对象（火球可以用枪或刀打掉，弓箭不可），而从前作为小BOSS的鬼头领也作为杂兵登场，不过召唤出的鬼兵都是低等级的。本战场的BOSS是牛的强化版，对付它的老方法依然适用。

[石见国] 战场

与[长门国]战场没有什么分别。战胜BOSS后得到勾玉的碎片。

[出云国] 战场

这次的战场是山路，相对平原地形要狭窄很多，而且鸦天狗会飞到悬崖外去放火球，只有用弓箭对付它们，本次的BOSS是四只强化的鸦天狗，与它们进行埋身战十分危险，建议使用弓箭的蓄力攻击，这样可以省去不少麻烦。战斗胜利后取得勾玉的碎片。

[备中国] 战场

本战场的BOSS是强化了的鬼头领与火枪，还是老方法就可以。战斗胜利后得到勾玉的碎片。

[赞岐国] 战场

本次的战场和BOSS均与[出云国]战场相同，战斗胜利后取得勾玉的碎片。

[阿波国] 战场

这次遇到的BOSS还是那只牛，如果购买了高攻击力的弓箭的话，一次蓄力攻击加上两、三下通常攻击就可以搞定。干掉BOSS后取得勾玉碎片。

[伊予国] 战场

与[阿波国]战场相同。战斗胜利后取得勾玉的碎片。

[土佐国] 战场

又是山道的关卡，BOSS是四只强化了的鸦天狗。战斗胜利后利用碎片拼出了"智"字的勾玉。

[安芸国] 战场

本次的BOSS看起来像是妖狐之类的东西，当受到一定程度的伤害后就会变身，一共两次，而且攻击力也会越来越高。由于BOSS初期的移动速度很快，建议使用刀这种攻击速度快的兵器，在其第二次变身后会停止在一个地方攻击，此时再使用枪进行攻击。躲避它第一形态攻击要向外跑，趁那些球还没有完全聚合的时候穿过空隙；第二形态则完全是靠跑了，一段时间后它的攻击判定就会消失；躲避BOSS最终形态的攻击很简单，只要围着它绕一圈就可以。

[播磨国] 战场

第一次进入时引发情节，第二次进入才能开始战斗。本关中再次出现新敌人：泥人和一种方块的敌人。泥人的攻击力虽低，但一旦被它抓住就会降低行动速度，要作为优先消灭对像；方块敌人的攻击力也不很高，但是其攻击速度很快，如果在进行连击的时候出现这么一个东西也是比较烦人的，另外本关中牛作为普通敌人登场，要小心。本战场的BOSS是不断召唤骷髅头的阴阳师，除了四处闪

之外就没什么了。战斗胜利后得到勾玉的碎片。

[摄津国] 战场

本次的战场是在熔岩洞内，四处都是岩浆，碰到的话会削减HP，如果不要连击数的话可以考虑将敌人撞进岩浆中，能够省去不少时间而且经验值也会入手。本关的BOSS还是阴阳师，由于它能瞬移，撞进岩浆的方法可以被否决了，还是踏踏实实的打比较保险。过关后取得勾玉的碎片。

[纪伊国] 战场

又是山道的关卡，BOSS是四只强化了的鸦天狗。战斗胜利后取得勾玉的碎片。

[大和国] 战场

本战场的BOSS是阴阳师，还是用从前的方法对付它就可以。胜利后拼凑出"天"字的勾玉。

[山越国] 战场

本次的BOSS是一只蜘蛛怪，它的攻击方式很白痴，只是爬来爬去撒网而已，撒过网后它会停止一段时间，就趁这个时候攻击它。当它吊上天花板后会放出几只蜘蛛，不过那些小东西根本构不成威胁。

[越前国] 战场

第一次进入时会发生剧情，之后佐助加入并且得到"忍者の术"。在本战场上第一次出现忍者，不过除了会隐身术之外也没什么花样了。本关的BOSS是一个强化忍者带着三个普通忍者。胜利后取得勾玉的碎片。

[能登国] 战场

没什么难度的关卡，BOSS与[越前国]战场相同。战胜后得到勾玉的碎片。

[越中国] 战场

与前两个战场大同小异，过关后就可以取得勾玉的碎片。

[甲斐国] 战场

山道的关卡，BOSS还是强化忍者带着四个普通忍者。战斗胜利后取得勾玉的碎片。

[越后国] 战场

本次的战场是熔岩洞，不过这里的敌人以忍者和阴阳师为主，将他们打到岩浆里面效果不大，本关BOSS与前几关相同，战斗胜利后取得"仁"字的勾玉。

[信浓国] 战场

本次的BOSS是先前遇到的忍军首领，他的速度极快且攻击力不俗，他唯一的弱点就是分身后本体会停止行动，此时便是攻击的最佳时机，至于平时胡乱招呼两下，重要的还是闪避他的攻击。

[伊势国] 战场

第一次进入的时候会发生剧情，第二次进入才会开始战斗。这次的熔岩洞战场上没有出现新的敌人，不过从前的敌人都提升了一个等级。本次的BOSS是一只大块头的怪兽和三个鬼火，它的行动速度很慢，按照对付牛的方法对付它就可以，或者考虑将它打到岩浆里面去。战斗胜利后得到勾玉的碎片。

[近江国] 战场

没有什么难度的关卡，BOSS还是那只怪兽，不过这次没有了岩浆，只有踏踏实实地打了。过关后得到勾玉的碎片。

[美浓国] 战场

又是狭窄山道的关卡，敌人也都还是老样子。这一关的BOSS是四只强化的鸦天狗。战斗胜利后得到勾玉的碎片。

[骏河国] 战场

本关的BOSS还是那只怪兽，战斗胜利后得到勾玉的碎片。

[骏河国] 战场

山道关卡，本战场上忍者明显增多，要注意。战胜四只强化的鸦天狗后拼出了"忠"字的勾玉。

[尾张国] 战场

这个战场的BOSS是一只蜈蚣，四处爬来爬去的很讨厌，似乎只有攻击它的头、尾部分才能给予其伤害，完全是考验操纵水平一场战斗。

[上野国] 战场

第一次进入时发生剧情，第二次进入后开始战斗。本战场的BOSS是强化了的怪兽。战斗胜利后取得勾玉的碎片。

[武藏国] 战场

与[上野国]的战场大同小异。过关后可得到勾玉的碎片。

[上野国] 战场

BOSS依然是强化了的怪兽，还是老方法对付，过关后得到勾玉的碎片。

[常陆国] 战场

又是熔岩洞的战场，由于本关BOSS行动速度很慢，将其打进岩浆中是不错的主意。

[下总国] 战场

山道关卡，还是要小心被夹在死角，BOSS是强化了的怪兽。战斗胜利后取得"考"字的勾玉。

[江户国] 战场

本次的BOSS是头日本传说中的雷兽，有着很强的攻击力，而且攻击判定的范围也比较广，建议使用弓箭的蓄力攻击一点一点的磨它。

[岩代国] 战场



这里敌人基本又都上升了一个等级，而且出现了新敌人雪女和雪花，不过好像仅仅是阴阳师和鬼火的复刻版而已。本战场的BOSS是强化的怪兽和牛，难得这兄弟(?)两个聚在一起，拉开距离用弓箭的蓄力攻击一个一个射吧。战斗胜利后取得勾玉的碎片。

[羽前国] 战场

冰天雪地的战场，敌人也都基本上都是冰属性，使用高等级的炎系术法可以得到非常不错的效果，BOSS还是那两兄弟，老办法对付好了。战斗结束后得到勾玉的碎片。

[羽后国] 战场

地形、敌人、BOSS几乎没有变化，全部照搬[羽前国]战场那套就可以。胜利后取得勾玉的碎片。

[陆中国] 战场

……本战场详情请参见[羽前国]战场。

[陆奥国] 战场

……KONAMI应该算是……在偷懒吧……。

[陆前国] 战场

取得了最后的"勇"字勾玉，接下来的目标就是[陆前国]了。这里的BOSS是被控制了的伊达正宗，平时要攻击他的本体，当影子飞出时则要攻击影子，难度不是很大，只要灵活些就可以轻松解决。

[虾夷国] 战场

这里是最后的战场了，等级低的玩家可以回到前面练下级。在本战场中要将前面的几个大BOSS从新打一次，那个忍者被排在了最后，不过按照玩家现在的等级对付它们应该毫无难度可言。而最终BOSS的那个什么妖魔之王感觉也是徒有虚名，第一形态很好对付，即使它变身，主角也得到了七颗勾玉化成的剑，多运用蓄力攻击并且小心回避BOSS的攻击就可以轻松取胜。

■文/星川明人



舞之刃 Dancing Sword 闪光

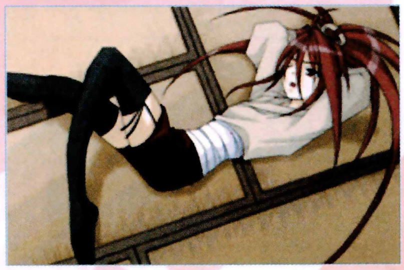
GBA	厂商：MTO		发售日：2003.3.28
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

□文/天使受容体・K 1











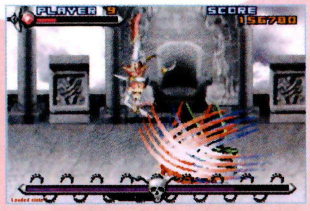
基本操作技巧

方向键……移动
B键……斩
A键……踢
L键……防御
R键……倒地追打
→→……前冲，但是距离很短。
→→B……前冲斩，威力不大，有效范围也小。
→→A……大跳跃，同时在空中做180度转身。
BBB……斩斩斩
BAB……斩踢斩
BBA……斩斩踢
BAA……斩踢、大跳跃
此外被打倒在地时，按住方向键任意方向可实现八方向移动起身。

●必杀连续技

游戏中的五名MM角色都各自拥有三套分为火焰、冰结、稻妻三种属性的必杀连续技，但是使用方法却不是只要照顺序按键就能使出那么简单，而是必须严格按照TRAINING MODE内（游戏中可先按Start键暂停再按Select键查看）所演示的按键节奏来按键方能使用，也就是说要连每两个按键之间的间隔时间都不能搞错，否则就无法使用。注意如果不熟练掌握的话，则穿版会非常困难甚至于无法穿版，可以说这是此游戏的核心技巧。

以楠响子的冰结属性必杀连续技为例，指令看起来只是很简单的BBBBBB，但是要加上按键的间隔时间要求掌握起来就不是那么容易了。前三个B之间的按键间隔时间相同，很容易掌握，第四个B则要稍等片刻再按，然后要很快地接着再按下第五个B，最后一个B则也要间隔时间长些再按，这样才能完整地把这套必杀连续技使出来。



判断按键的时间是否准确的方法是，如果按键时机正确则角色会相应发出"嘿、哈"之类的配音，凭这一点就能准确判断出自己的按键时机是否正确。

●道具

同其它清版ACT一样在此游戏途中可取得各种道具，而这些道具多以加分道具为主，诸如勾玉、骷髅头、招财猫等等，其它还有一些特殊用途的道具如右表：

红色宝珠	恢复25%体力
黄色宝珠	恢复50%体力
蓝色宝珠	恢复100%体力
人偶	1UP
五角星	一定时间内无敌
石板	过版道具

●简易流程

1-A：游戏初期的敌人非常好对付，因此要在这段时间内尽快熟悉游戏的基本操作以及掌握所选人物的必杀技按键节奏。此外顺便说一句，此游戏的过版条件基本都是"敌全灭"。



1-B：山洞中会不时落下石头，因此当地面晃动并出现影子时则要尽快躲避，并且落石肯定是连续落三块为一组。

这种场合不适合练习必杀连续技，所以还是尽快杀敌过关吧。

1-C：此版面后段路程会有一条岩浆挡住去路，只要用一整套冰结属性必杀连续技将岩浆冻住即可通行，否则绝对无法通过。

BOSS战：一个块头很大的巨人，没什么难度，它除了会用棒子敲人与用身体冲撞外，还有一招是跳起来踩人并且震下落石。

2-A：此版面首先是在一片有毒的沼泽地开始，因为毒的缘故会使得角色的体力不断下降，所以必须要尽快杀敌冲出此处方是上策。

2-B：来到这里的话毒的效果就会消失，这回就可以慢慢杀敌磨练自己的必杀技熟练程度了。这一版



的最后会遇到并列的三个树根，要求玩家按照一定顺序斩掉方可通过此版，但是每次玩顺序并不固定，因此只有一个一个去试了，并且按照正确的顺序前两个树根里会有加血加命的道具，万一斩的顺序错了道具就会消失，并且树根会重新出现排列，所以只好看看自己的运气如何了。

2-C：此版的地上存在另一种地形攻击，就是间歇喷泉，一旦发觉地面将要喷出泉水的话要赶快避开。

BOSS战：一个穿着溜冰鞋给人感觉怪怪的家伙（某玩家说这BOSS跳的是霹雳舞－_－b）。在它停下的时候会扔雷攻击玩家，这时最好是先躲避，等它扔完了雷再攻击不迟。另外虽然它的移动速度很快，但是可以先在屏幕边缘打倒它后，等它起身想向另一方向移动时加以拦截，注意如果它一边移动一边从身上掉雷的话则还是不要动它的好。



3-A：从这关开始敌人全都变得敏捷起来，如果说前两关的敌人只是小打小闹的话，那么这以后的敌人就开始玩命了，所以一定要小心。来到时空神殿的门口处发现门是关着的，往回走的话便会发现一个奇怪的装置，对着这个怪装置使用一套稻妻属性必杀连续技即可打开神殿入口。

3-B：进入时空神殿的内部，在最后会看到有五根柱子，其中一根柱子斩掉后会出现过关道具石板，并且还是不用捡拾就会直接强制过版，而另外四根柱子里会有各种宝物，一旦先斩掉了有石板的柱子，那么其它的宝物也就得不到了，而要命的是这根柱子的位置也不是每次玩都一样，所以归根结底还是一个运气问题（命运女神诸诺恩显灵吧～）。



3-C：因为石板的缘故使得时空神殿内部发生了异变而使时间回到了过去，而为了恢复到原来的时间，这一版的规则是要在两分钟内消灭掉全部敌人才行，而敌人当中竟然还有第一关的BOSS，所以为了能在最短时间内消灭敌人，角色的必杀技指令是否掌握得熟练就显得尤为重要了。如果没有达成这一条件则敌人会全部复活，时间也会重新计算，简单地说就是又回到了过去，并且如果永远达不到要求就永远不断重复。

BOSS战：两只小恶魔，比较烦人的是它们经常在空中飞来飞去不易攻击，所以只好等它们落下地面时抓住机会用必杀连续技重创它们，移动时注意观察它们的影子不断令自己移动，同时引诱它们使用飞踢攻击，这样当它们的攻击落空时就会停在地面上，抓住这机会攻击吧。但是千万要小心一点，当这两个小恶魔同时落地时，就意味着他们要使用协力攻击了，小恶魔的协力攻击速度极快，只有用大跳跃的技巧才是最保险的躲避方法，不过如果其中一只小恶魔的落点距离自己很近的话，那么就可以用实际行动来证明"攻击就是最大的防御"这句话的含义了。

4-A：通往高塔的路上弥漫着浓浓的雾气，时隐时现的雾气经常会干扰玩家的视线，导致玩家很难观察到自己与敌人的位置以及周边情况，而敌人就不会受此影响而照打玩家不误（K１：不公平啊）。所以，趁雾气稀薄时尽量去快速消灭威胁性大的敌人，雾气渐浓时则尽量远离敌人，或者单凭着手指感觉记忆不看画面使出必杀连续技去消灭敌人也可以。



4-B：进入塔的外围，一直前进到塔内部入口时发现门也是关着的，还是先往回走会发现一根烛台，用一整套火焰必杀连续技点燃蜡烛开门即可。

4-C：进入塔的内部，这座塔总共有六层，每层各有红色与蓝色两个魔法阵，分别通往不同的楼层，并且必须是消灭本层所有的敌人才能使魔法阵有效，这里要求选择出正确的魔法阵路线才能前进，否则只会在原地打转，下面是全部魔法阵的路线。另外还有一个小窍门值得说一下，在Ⅲ楼走到魔法阵时往回走可发现黄色宝珠，并且利用魔法阵反复通过Ⅲ楼可无限取得（不过敌人也是无限－_－b），利用好的话可在去见BOSS之前在此处先把体力补充满。



Ⅰ楼－－蓝色魔法阵通往Ⅳ楼，红色魔法阵通往Ⅱ楼
Ⅱ楼－－蓝色魔法阵通往Ⅰ楼，红色魔法阵通往Ⅰ楼
Ⅲ楼－－蓝色魔法阵通往Ⅰ楼，红色魔法阵通往Ⅱ楼
Ⅳ楼－－蓝色魔法阵通往Ⅲ楼，红色魔法阵通往Ⅵ楼
Ⅴ楼－－蓝色魔法阵通往Ⅱ楼，红色魔法阵通往Ⅲ楼
Ⅵ楼－－蓝色魔法阵通往Ⅴ楼，红色魔法阵通往楼顶
楼顶－－BOSS战

BOSS战：到了楼顶上才发现，竟然又遇到了那个穿着溜冰鞋据说是跳霹雳舞的怪人，按照一般的游戏定律，一个BOSS级人物被打败后，如果再次仍然以BOSS的身份登场的话则应该本领有所长进才行，这个BOSS也不例外，它不再是一次只能扔一颗雷了，而是一次能扔两颗雷（K１：就算是有长进了吧……－_－b）。打法上与以前没有多大区别，按照第二关的方法就能轻易获胜。



5-A：终于到了最后一关，这也是到了真正检验玩家对必杀连续技熟练掌握程度的考验时刻了，对那些已形如疯狂的杂兵不要手下留情，一定要尽快消灭它们。此版面最后会遇到一个断崖，只要用大跳跃技巧即可轻松通过。顺便说一句，虽然这是一个断崖，但是玩家想跳下去可不行……

5-B：还是那些疯狂的杂兵，外带头上落石。

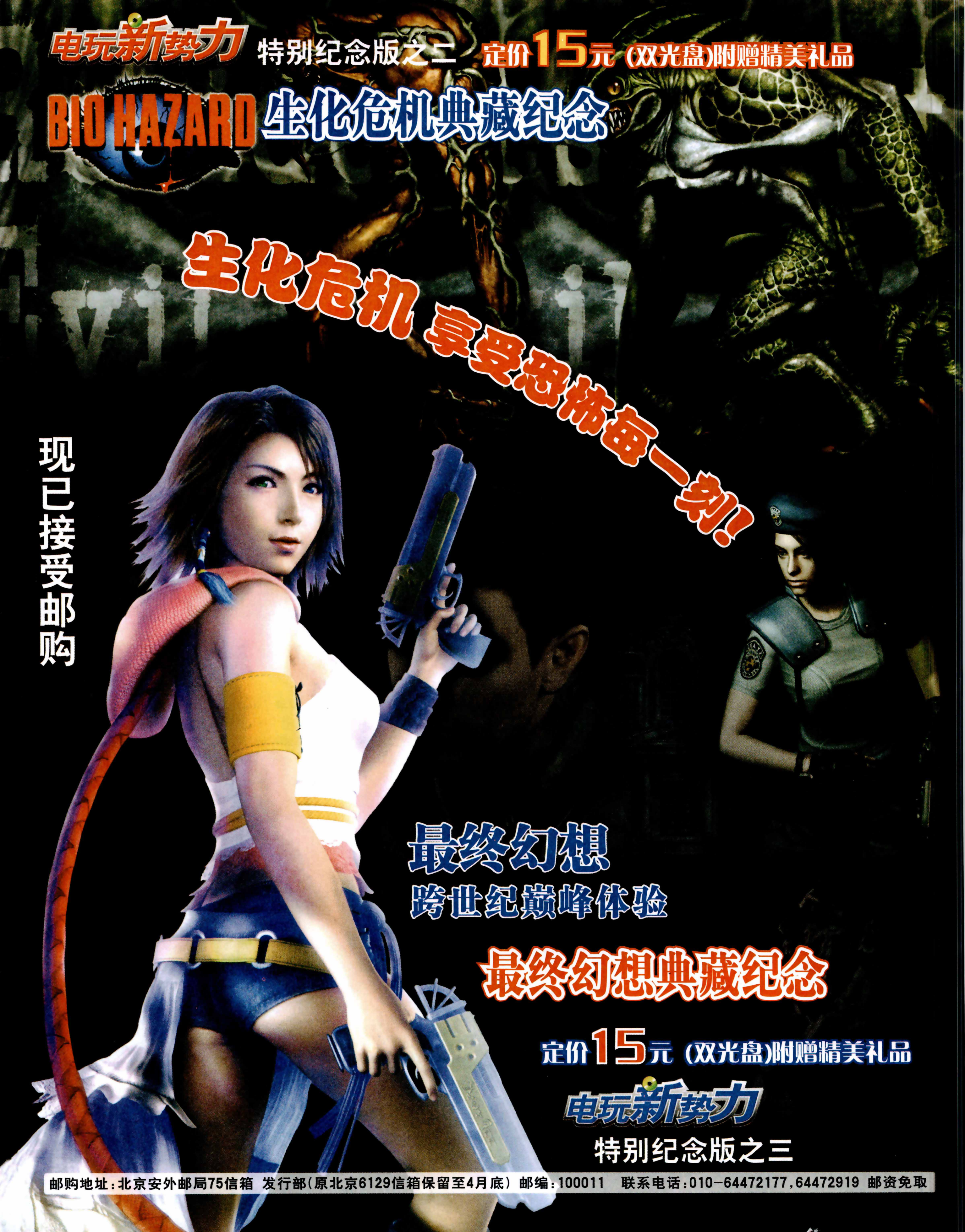


5-C：在这一段路上要把以前的BOSS全都再打一遍，并且中途还没有什么可以恢复体力的道具，不过好在那些曾经是BOSS的家伙本领都没什么长进，要通过也不是太困难。

BOSS战：到底是最后一关的BOSS，与以前的敌人根本不是同一级别。战斗中要求玩家必须使出完整的稻妻属性必杀连续技才能伤得着BOSS，否则任何攻击都无效。BOSS除了会召唤两个特别耐打的僵尸外，还要注意观察元神，如果元神摇头，则表示BOSS要使出冰结攻击，这时要马上后退；如果元神的眼睛闪光并伴随地震，则表示会有落石落下。但是，这还不是最后的战斗，打败它也只不过是使得它的本体与元神脱离而已。

最终BOSS战：成功将元神打得脱离本体后，目标则转到元神身上，但是一般很难用一套完整的连续技攻击元神，刀刚砍到它身上角色就会被它震飞。如果想重创它，可以按照屏幕左下的提示先对BOSS本体使用相应属性连续技，成功后元神将会陷入气绝状态，这时一定要抓住时机给元神一套连续技，如此反复即可。注意攻击本体时要尽量先把元神从本体附近引开，否则元神可不会坐视不理。元神的攻击中，只有贴地的火焰威胁最大，最好用跳跃技巧躲避。




电玩新势力 特别纪念版之二 定价15元（双光盘）附赠精美礼品
BIO HAZARD 生化危机典藏纪念
生化危机 享受恐怖每一刻！
现已接受邮购
最终幻想
跨世纪巅峰体验
最终幻想典藏纪念
定价15元（双光盘）附赠精美礼品
电玩新势力
特别纪念版之三
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部（原北京6129信箱保留至4月底）邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

有看又有听点心实惠又可口

~~原价10元~~

特价8.8元

5月7日发行

现已接受邮购!





这次的B盘《**最终幻想X-2珍藏CD**》收录了目前人气极旺的超大作《**最终幻想X-2**》中广受好评的游戏金曲20余首。其中收录的游戏插曲“REAL EMOTION”与主题曲“1000的言语”完全版更是玩家不可错过的珍品。FF系列名曲最速收藏,优美旋律不容错过!



2003年“点心”8.8元VCD+CD双光盘超值风暴强袭!!

电玩新势力VOL.15	电玩新势力VOL.16	电玩新势力VOL.17	电玩新势力VOL.18	电玩新势力VOL.19



任天堂全明星交响CD	总帅高达经典名曲收藏	最终幻想1-10代交响音乐	樱大战珍藏版CD	恶魔与天使珍藏版CD
优美恢宏的华彩乐章 曲曲经典都是你熟悉的	高达名曲一网打尽 热血震撼百听不厌	气势磅薄规模宏大交响乐章 重温FF系列15年流金岁月	15首樱大战各代金曲全收录 绝对都是罕见的珍品!	恶魔城月下夜想曲和心跳回忆 精选名曲欣赏!

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底) 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取

次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技



GBA游戏VCD+全彩掌机迷附赠大幅海报，并有多项奖品抽取。开心购买，绝对超值

掌机迷(1)

■开心价：10.00元　5月15日出版



最新动画资讯，精品动画VCD双光盘。第二、三期热卖，好调发行！

动感新势力4

■定价：8.80元(双光盘)　5月14日出版



2003年以来十余部经典游戏MTV，游戏音乐CD畅快欣赏。电玩新势力金版、银版之后第三弹。

MTV3 红宝石版

■定价8.80元(双光盘)　5月17日出版



电玩新势力特别版之二。生化危机系列经典大回顾。享受恐怖游戏每一刻！

生化危机典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现已接受邮购



电玩新势力特别版之三。游戏史上大人气最终幻想系列，感动无数玩家，历久弥新。

最终幻想典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现已接受邮购



电新DVD系列第三弹，技术方面革命性变化，图像更清晰，图形界面更人性化

电新DVD3

■定价10.00元　5月15日出版



最终幻想系列光盘之二——最终幻想X-2珍藏CD。音乐精品，不可不听。

电玩新势力20期

■定价8.80元(双光盘)　5月10日出版

电玩新势力DVD

第1、2辑（已出版）。第3辑(5月15号出版)。每本10.00元

动感新势力

2003年第2期(已出版)单光盘6.80元。第3期(已出版)、4、5、6期双光盘8.80元

电玩新势力

第12期（单光盘6.80元）。第13期(双光盘10.00元)。第15、16、19期、20期（双光盘8.80元）。其余各期已售完。

电子游戏软件

2003年2、3、4、7、8、9，每期8.40元。5/6合刊10元(双杂志双光盘，动新创刊号)，10期(双光盘樱大战纪念金曲2)、11期9.80元

游戏批评

第5、7、8、9、10、11、12、15、16、17辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评18辑(5月15日)6.50元

樱大战典藏纪念(少量)　15.00元

银版MTV(少量)　6.80元

游戏的设计与开发(只限邮购)　5月底出版　50.00元

电子游戏软件2000年合订(上)　28.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底)

邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取



限量印刷，只限邮购

国内第一本全面讲解游戏设计与开发的图书5月下旬面市！

有志于游戏的青年们，空有热情而无人指引时，这本书也许能给他们指点一些路数，拓展他们的视野。

本书内容基本上涵盖了游戏设计开发的所有主要阶段和层面，甚至包括国外大学实验室新出炉的理论和技术：基本游戏理论和游戏性；游戏设计、二维和三维美工和动画技术、三维图形和人工智能、软件工程在游戏开发中的应用、游戏学院教育等等。

这本书完全不同于一般的技术书籍，它兼顾了游戏设计与开发中的技术层面和艺术层面，使人感悟到文理可以互通，历史知识可以驱动技术发展，具有很强的可读性。面向对游戏开发感兴趣的青年人（广大中学生和大学生），以及游戏开发公司中的年青人。

作者叶展，清华大学自动化系本科毕业，先后取得美国伊州理工学院的计算机硕士学位和卡内基美隆大学的人机交互硕士学位。赴美期间一直兼任国内《电子游戏软件》杂志的驻美记者和特约撰稿人。叶丁、清华大学计算机系毕业，目前美国动画专业硕士在读。

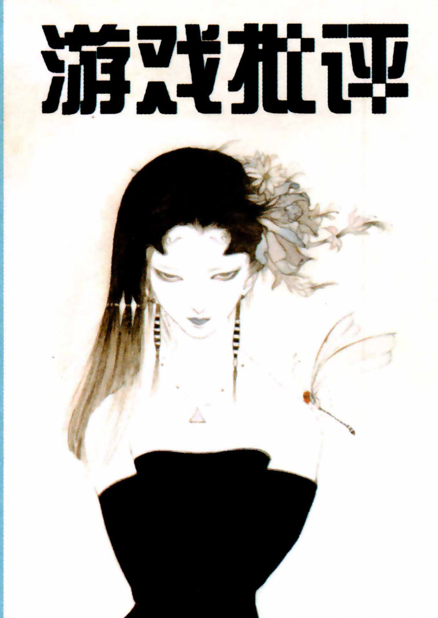
500面大32开，超值定价：50.00元(邮资免取)

海派4人组全新栏目制作

中国游戏业与国外游戏业差距究竟有多大

《游戏批评》第18辑5月15日将揭开谜底

144面大32开
定价：6.50元



- **第一大特稿《中国游戏人的生存状况调查》透露，我们身边其实早就有一大批投入到最先端游戏开发的中国人，只是因为种种原因不为人所知而已。**
- **第二大特稿《美国、欧洲、日本、中国——游戏人谈游戏人》，在中国虽然总体仍未长足发展，但离世界的距离已绝不是如我们想象中的那么遥远。**
- **《游戏历史部分》、《游戏中毒研究》、《游戏杂感》、《游戏感悟》、《游戏与现实》，全新栏目任由读者品评。**

游戏批评究竟应该是怎样的一个东西?究竟应该在电子游戏媒体中扮演一个怎样的角色?它的定位究竟在哪里?究竟应该继续争论和讨论那些不属于我们的东西，还是应当去寻找和发掘些别的什么?以新面目出现的《游戏批评》是一个平台:一个既给玩家说话的平台，同时也是一个给中国业内人士说话的平台。我们试图反映真实，就要面对真实，给中国业界内和中国玩家里真实的声音。

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底) 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取



USB手柄转接器

天语：各位读者大家好。

这种USB器材的优点我想一些买到的朋友已经体会过了，其实战效能如何，我想我不必多费口舌，凡是用过的人，自会给出一个公论。单从这种转换器的技术指标来看，还可以。可惜以前介绍该产品时，天语的电脑未正确显示该产品驱动光盘内的图片部分。而实际上的说明文件如右图示，天语截图成功。

右图只是1/5的滚动条高度，后面的说明将会“一步一步、手把手”地教给玩家如何实现对手柄进行编程记忆的高级功能。但天语对PC游戏不感冒，因此只是用这种转换器接驳PS2黑振手柄在电脑模拟器上玩GBA和街机而已。

内销中文版转接器现已正式登场



一度天语也玩了星辰大海的正版豪华限定版“仙剑2”，在无敌金手指的带领下，几乎打任何敌人都是一拳头一个，根本不用任何手段的魔法或是大招儿，非常简单的迷宫也不费脑子。虽然用键盘操作已经非常上手，但为了测试这种产品，天语用PS2手柄玩仙剑，并实验成功(但是，请读者注意，客观的说，仙剑问题很多，直接接电脑手柄或是用这种USB转换器来转换，有时会发生一些中断)。无奈“仙剑2”超级无敌大BUG一下子就发现天语的AMD处理器，到了98%的游戏进程时死机了，什么补丁也都无效，呵呵……

通过说明书发现，可编程手柄转接器可以实现256组记忆，就算对操作很复杂的电脑游戏它都可以胜任。天语的简单解释是：1、安装XG MACRO驱动。2、利用CLIENT程序“XG MACRO”，对键盘的组合操作在电脑中编程记录。3、将转换器，通过电脑USB接口来接驳PS(2)系列手柄或周边。

双打型USB2.0转接器隆重推出

想来任何一个能够发展下去的产品，必然以用户的需要为最高设计思路。在上次收到测试样品后，天语就发现“双打时该怎么办”这样一个问题。这个问题看来已经解决了，据说一开始“在技术上”存在一些障碍？经过技术突破，目前这种转接器可以支持的最大手柄数量为16个。

可编程手柄转换器安装及使用说明

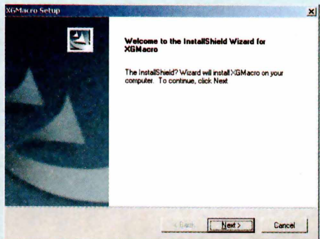
介绍：PC USB2.0飞行摇杆 - 内置按钮/键盘可编程功能并支持震动，支持WIN98 / WIN2000 / WINme / W
电脑等主流操作系统但需要专用的驱动程序 - XGMARCO可编程系统，即插即用并支持USB2.0高速通讯协议，无
该按钮/键盘可编程功能可以对应按钮和键盘的可编程，支持按钮重定义和连发/自动连发功能且连发时间间隔
持256组可编程记忆，甚至你可以用摇杆按钮去模拟键盘动作，一键发出必杀技！同时本转换器只需要和普通的
合即可轻松实现16人<*>一齐玩游戏！并可根据每个人的喜好为这16个不同的PS设备设置各具特色的MARCO！
PC电玩的终极武器，就算是不支持摇杆的游戏都可轻松实现”一键必杀”！

<*>：支持16人(或以上)的驱动程序只在网上提供下载，本磁碟(或光碟)并不提供这个多用户驱动.

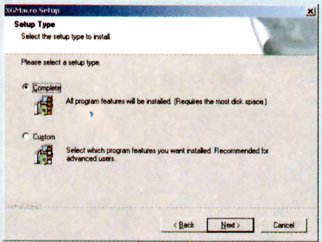
[1] 运行随机附送的磁碟(或光碟)里的SETUP.EXE文件，按”NEXT”继续；

<提示1：最好是安装网上提供的最新版本，以确保能稳定工作.>

<提示2：以下所有操作均在 WINDOWS2000 下实现.>

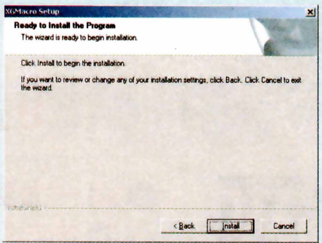


[2] 此处有两个选项，”Complete”为标准安装，”Custom”为定制安装，强烈建议使用标准安装，这样就能避免一
稳定因素；



不夸张的说，这种转接器的说明书文件其细致认真程度，把天语都给感动了。本来想多登点关键部分，诸如编程一类（因为天语并未试验此功能，天语从不打电脑游戏的，除了仙剑？），但是太长了，放不下……（汗）

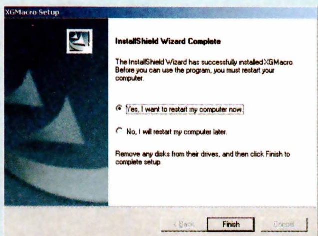
[3] 按”Install”继续；



[4]在个别版本的操作系统里会出现以下界面，请按”是”继续安装；

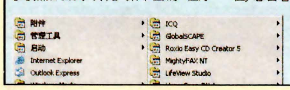


[5]然后重起机器；



这里的说明书是天语试验用的客户端程序版本，如果有玩家使用这种转接器，请一定到网上去下载最新版本的XG MACRO程序。最新版的一律完美支持PS跳舞毯。

[6]然后去到”开始”菜单里的”程序”一栏，您会看到”XGMacro”这个文件夹，请双击运行里面的”XGMacro”程序





↑这就是可接两个PS(2)手柄的转接器。

十六打OK，适应面更广

在天语个人看来，该制品的用途很直接很简单——毕竟电软的读者都是TV游戏为主，我们可能会用它来玩EPSX、Virtual GBA、MAME等五花八门的家用机街机模拟器，即插即用无拖慢，挺好。实际上，它的最终价值还是体现在电脑上的，因为电脑游戏一般都是键盘操作，而我们可以通过编程记忆，让PS(2)手柄的一个键直接发出各种“大技”。这样一来不但省去了购买微软或罗技的电脑游戏手柄的麻烦（改用索尼了？），这种记忆功能，同样体现在街机格斗游戏上——菜鸟也可以把卡氏或SNK的必杀超杀全部“一键使出”。而电脑上一定也有不少多打游戏，因此，在“多打”技术上下功夫还是有必要的。



↑海外版五代，小彩碟很漂亮。左为标准版，右为迷你版。二者功能相同，皆对应PS游戏震动。

✦ 只需要和普通的USB HUB配合即可轻松实现16人一齐玩游戏！
✦ 可根据每个人的喜好为这16个不同的PS设备设置各具特色的MACRO

↑因为转接器功能独特，而且是独家研制，因此在海外取得了辉煌战果。呵呵，感兴趣的玩家可以试试。

凡是给"科普园地"和"龙哥热线"发信发邮件投稿或提问的热心读者，天语将送出样品USB手柄转接器共计四部，请大家在信中留地址

以前提过，用这种USB产品在WINDOWS NT系统下游戏(如2000或XP)，全无拖慢情况，因此较之大家所用的“打印口转接装置”，实在是“正点”了不少！天语上次将测试样品送给了《软件与光盘》的一个编辑朋友，还有一个模拟器狂热爱好者，其均表示好用（因为都吃过“拖慢”的苦）。还是那句话，一种产品的口碑，大家不妨先到网上向用过的玩家中打听一下。

这次厂家又寄来了新版本内销型产品，天语决定送给自己栏目的热心读者和支持者。中奖名单，嘿嘿，下下期公布。并将对信封拍照以示公正。



←天语感谢多年来支持“科普园地”硬件部分的人士，感谢为“龙哥热线”和版面“天头地脚”等小地方留下“小字”的读者。感谢所有电软读者的支持。谢谢。

一般的，WINME以上级的系统下大家如果只用到普通功能，该USB2.0装置是PLUB & PLAY即插即用。如果想用到编程功能就请安装包装内的驱动光盘(或软盘)。

据悉该系列制品的最新版仍然是5.0，但在驱动程序上厂家一直在更新，国内上市后大家的驱动程序功能应该是最强的版本。4.0以上版本的转接器一律支持PS模拟器的震动功能！

特别的，双打型转换器正式上市，能够满足电视游戏玩家的一般需要。但请明确两点：

1、天语测试用的产品不对应震动。

2、也不对应“XG MACRO”程序。

大家请看右图，这样环境下打一打妹姆或是其他老卡街机超任经典，是不是很惬意呢？

电击光盘互动内容参上！

产品分类明细：1、USB HUB16人免驱动不震动；2、HUB16人编程需驱动不震动；3、HUB16人编程需驱动带震动；4、2人需驱动无震动；5、2人需驱动带震动。需要的玩家在选购时应辨明细节。

因为有不少读者来信发邮件甚至打电话问这个产品是怎么回事，居然还有人问代理。呵呵，很抱歉，那不关我的事，点下面的网址试试吧。

www.xinga.com



→TGFC？呵呵，没记错的话上面有讨论这种转接器的贴子。希望天语没有误导他们吧！

文：玉米（特约）＆潜水（北京）（电软版权所有，未经授权严禁转载）

XBOX DIY之路(二)

——玉米：我最近主要在玩PS2版刀魂2呢，真是爽快啊，可惜画面有点儿模糊。

潜水：那怎么不玩XB的啊？画面绝对干净明亮.

——玉米：别提了！气愤！我们这儿到现在也没找到XB版的刀魂2呢！JS都太不重视XB了！

潜水：那不如装上EVOX，我直接把游戏COPY给你吧！

——玉米：什么！真的么？！！

潜水：是啊是啊！EVOX！

——玉米：不过……EVOX到底是什么啊？

潜水（突然正经起来）：EVOX全称EVOLUSTION X，著名的黑客小组EVOX小组开发出来的一套XB专用的操作系统。

——玉米：这样就可以往硬盘里copy游戏么？

潜水：呵呵，其实那只是EVOX所有功能中的一小部分，我们有了EVOX后，可以很方便的使用第三方的XB软件，比如：模拟器、媒体播放器等等……

——玉米：模拟器???媒体播放器???

潜水：是啊，模拟器可以让我们用XB玩到SS以前几乎所有的家用机的游戏：雅达利、FC、SFC、MD、N64；CAPCOM的经典街机游戏：CPS1、CPS2；掌机游戏：GBA、NGP；MAME支持的一些经典街机游戏；而媒体播放器可以观赏各种视频：MP2、AVI、MPG,、WMV、DAT、MOV、DIVX、MPEG、QT、ASF、 OB、PVA、ASX、OGM、M2V、BIN等……；看图片：几乎所有图片格式；听MP3、WAV……

——玉米：一口气念下来没把你憋死啊……，不过支持的东西还真全的说。

潜水（得意）：而且不用遥控器就可以看全区DVD，支持逐行扫。

——玉米（吃惊不小）：……这性价比太高了吧，快赶上一娱乐用PC了-_-b。

潜水：其实XB和PC还是有很大区别，毕竟它是专业的游戏机，以图形处理为主。但是因为XB有一个非常方便的开发平台，所以很多高手非常轻易地就可以为XBOX写一些应用程序，这也是XB上软件层出不穷的原因。其实你如果懂一些编程，又有XDK的话，你也可以写出XBOX的程序来。

——玉米：这么复杂啊！!实现起来很麻烦吧?我可是电脑白痴啊。

潜水：其实真正的操作一点儿都不麻烦，甚至不需要拆开机盖。但是如果要弄清楚这里面的具体原理可能就要费些口舌了。

——玉米：装EVOX真的是大家都可以改的么？

潜水：只要会用PC的人都可以的，不过你的话……

——玉米：…… -_-b

潜水：OK！那我们开始吧，只要照着步骤一步一步做，即使你不懂其中的原理也可以成功的。

——玉米：早就等不及了，那你先给大家说说改XB要从哪里入手吧？

潜水：我想是应该先从操作系统入手，因为我们的最根本的目的就是把XB和PC连起来。我在这里先说说EVOX的基本功能：EVOX现在已经出到了1.8.3752版，装了这个系统后，你的XBOX就有了FTP服务器的功能，这个是PC连接XB的基础，有这个基础，你就可以把很多从网上下载的第三方的非授权软件安装到XB的硬盘上去，并且在菜单界面调用执行它们了。

——玉米：什么叫非授权软件？

潜水：比如我们一开始说的模拟器、XB用媒体播放器，这些都不是官方授权的软件，所以叫做非授权软件。

——玉米：明白了，都是那些编程高手自己开发的工具吧？

潜水：是啊，除了上面所说，EVOX本身还具有一些非常实用的功能，并且菜单编制非常简单易用，调用第三方软件可以说是方便之极！（再次自我陶醉中）我这里有一份EVOX的readme，在这里写成中文，让大家了解一下它的其它功能：

——FTP服务器；让你的PC能够以标准FTP客户端连接到XBOX，在PC和XBOX之间拷贝文件。

——Telnet服务器；用TELNET控制你的XB。

——拷贝游戏和工具到XB的硬盘里，并在EVOX下运行它们。

——备份你的Z版游戏。

——友好的界面；让你方便的调用硬盘上的工具和游戏。

——让你的XB轻松升级BIOS。

——替换微软原始界面，从硬盘或光盘上运行。

——方便的网络设置；可以设置静态IP地址，或者动态分配IP地址）。

——升级硬盘；非常EASY的格式化硬盘为XB格式。可以用一个136G以下的IDE硬盘来替换原始的8G硬盘。

——玉米：我明白了，你上面说的那个调用第三方软件是不是说比如我在PC上装了一个winXP，但是没有装超级解霸，金山毒霸那类的工具软件，这些软件都需要再在winXP的环境下运行，是这意思吧？

潜水：晕倒……不是的，其实所有的XB软件都可以独立运行，不过刻这些工具光盘的过程比较麻烦，并且不利于版本的更新，所以把这些东西全部安装到硬盘上才是最好的办法，而EVOX就是一个可以用菜单方式来调用这些软件的东东。

——玉米（汗）：原来是这样啊……

潜水：好了，功能介绍的差不多了，那我们下一步就要开始学着做一张EVOX的启动盘来让XBOX启动了！

——玉米：启动盘？和PC上那种启动盘是一样的道理么？

潜水：道理差不多，其实你完全可以把EVOX启动盘当成一个XBOX的游戏软件，不过这个游戏可以让你的XBOX LEVEL UP。

——玉米：做启动盘需要准备什么吗？

潜水：在制作EVOX启动光盘之前，我们需要——

硬件：带刻录机的PC一台、CDRW盘片一张、交叉网线一根(PC和XB直联，如有集线设备的话用普通网线就可以了）。

软件：

1、xISO，这个软件是用来解压and制作XBOX格式的镜像文件用的一个小工具，由于XB光盘的文件系统采用的是特殊的格式，而我们使用的PC操作系统直接读取不了这类型的数据，所以通过这个小工具让两种格式相互转换。

2、EVOX DASHBOARD(1.8.3752 是目前的最新版本，这个压缩包里有两个文件：EVOXDASH.xbe、EVOX.ini。（由于EVOX DASHBOARD版本比较多，所以后缀为XBE的那个文件的文件名有可能和本文的不同，但是作用相同，修改一下文件名即可。）

3、FTP客户端软件，在这里推荐FLASHFXP。

4、刻录软件，这里推荐NERO

其它条件：改过机的XBOX，任何版本的芯片和BIOS都不限。

——玉米：哇咧，全芯片制霸啊，赞……

潜水：最后再说说关于刻录需要注意事项：其实安装EVOX的门槛就在刻录盘片上，因为大部分的XB对CDR的读取效果很是不理想，导致很多人都是因为XB不认刻好的EVOX启动盘而安装不能；只要注意以下几点，肯定是可以成功刻录：

1、盘片的选择：一定要用CDRW！推荐品牌 BENQ的8CM小盘，NIPPON的大盘小盘。有一些牌子的盘XB就是死活不认，这点大家注意一下。

2、为了保证刻录质量，刻录速度最好在2X以下。

3、制作ISO的时候，可以在目录里放一些比较大的无用文件，使得ISO文件的大小能够达到50M以上，这样刻出的盘识别率比较高。如果仅有那两个EVOX文件的话，由于盘的轨迹太少，所以导致XB很难读取。

——玉米：……明白了！

潜水（汗）：还有一件应该注意的事就是使用xISO来制作镜像文件的过程中，最好不要同时运行其它软件。

——玉米：明白了，不过你说的那个EVOX dashboard里面的两个文件到底是干什么用的啊？

潜水：EVOXDASH.xbe是EVXO系统的执行文件，大家安装这个文件到硬盘就是为了用它来替换XB原始的操作界面(官方称之为DASHBOARD)。而evox.ini这个文件的作用和windows下的ini文件的作用是基本一样的，就是用来配置EVOX系统的一些运行参数。

——玉米：看来是最核心的两个文件了。

潜水：OK！如果具备了以上条件，就可以按照下面的步骤做出一张EVOX启动盘了！

1、建立一个目录，然后随意起个名，把EVOXDASH.xbe和evox.ini放到目录下（大家别忘了随便COPY一些没用的文件进去使光盘容量大于50MB），把EVOXDASH.XBE改名为default.xbe(有些版本下载后就是这个名字，那就无需修改了)，这里顺便提一下XB运行游戏的机制：所有光盘游戏的执行程序名称都是DEFAULT.XBE，所以如果XBOX的光驱里有盘的话，XB就会自动搜索这个文件然后去执行它。

2、修改EVOX.INI文件中与PC和XB联机相关的部分。

——玉米：汗！EVOX.ini文件要怎么改？

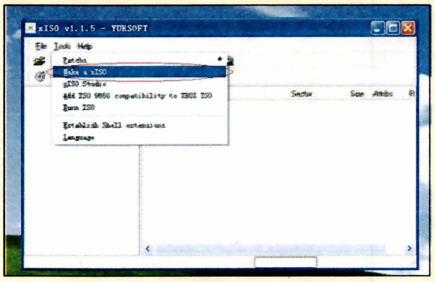
潜水：用WINDOWS自带的“记事本”打开用可以了，找[Network]那一项，然后把设置改成你需要的就可以了。在这里我给大家解释一下

[Network] 下这些参数的作用。
[Network]
SetupNetwork = Yes
（打开网络功能）
StaticIP = Yes
（开启动态IP）
Ip = 192.168.0.253
（我们自定义的XB的IP地址，这几组数必须在0-255之间。（想把IP地址弄成874是不现实DI……）
Subnetmask = 255.255.255.0
（子网掩码，照着写就可以了）
Defaultgateway = 192.168.0.1
（默认网关，最好定义为PC网卡的IP地址）
DNS1 = 0.0.0.0（DNS设置，不用管）
DNS2 = 0.0.0.0（DNS设置，不用管）

——玉米：改完后存盘就行了。

潜水：然后看第三步——

3、运行xISO这个软件、选择Make a xISO这项，然后指定刚才文件存放的目录，再指定生成ISO文件的路径的名称，确定后就可以生成一个XBOX格式的光盘镜像文件了。



↑用xISO制作XB的光盘镜像

4、用NERO刻录软件选择刚才做出来的那个镜像文件刻录到CDRW上。

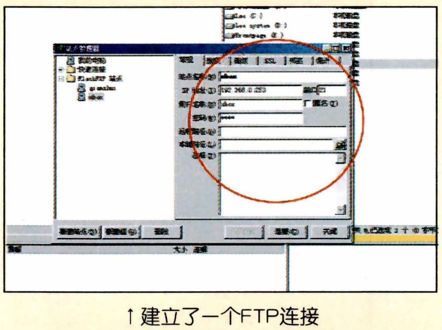
5、用XB来运行这张盘，这时你就可以看到一个EVOX的操作界面了！

玉米：这也就代表XB有IP地址和FTP服务器了！IP地址就是刚才我们在EVOX.INI文件里加的那个192.168.0.253。

潜水：接下来要做的就是把EVOX COPY到XB硬盘上了！这样这张启动盘就可以去当茶杯垫了……

玉米：这是非典型忘恩负义患者的作法，大家一定不要这样，盘一定要保护好，没准哪天XB挂了的话还用得到。

潜水：现在大家可以用FTP软件来访问XB的硬盘了。打开FTP软件，主机地址填入XB的IP地址，用户名和密码都是XBOX。然后登陆吧！！！



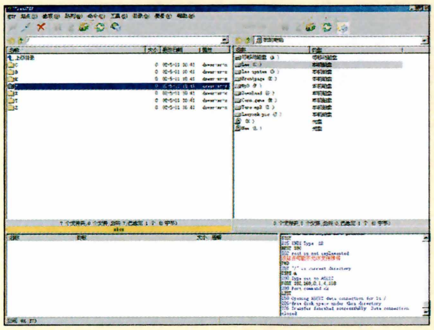
↑建立了一个FTP连接

——玉米：为什么非要用FTP工具呢？不能直接访问XB的硬盘么？

潜水：用PC访问XB的硬盘的话，就只有这个方法了。当然高手也可以采取另一个方法，那就是XB开机后热插拔硬盘数据电缆，然后插到已经开着的PC的IDE接口上，然后用专门的软件来读取XBOX的硬盘。这个方法难度比较大，而且极不方便，轻则机毁人亡，重则...（玉米流汗）

——玉米：还是老老实实用FTP吧……，OK！连接成功了！

潜水：嗯，看到了吧！连接成功后，可以看到XBOX的硬盘分为C、E、X、Y、Z 这5个区，D驱是光驱。C驱是系统文件所在的分区，E盘最大，有5个G，是存档区。X、Y、Z是游戏缓存区；如果更换大硬盘的话还会多出一个F盘，那个时候就不是E盘最大了，下一期我们会提到；现在我们首先要做的是把整个C盘和E盘的数据完整地COPY到PC上，大概需要130M空间。



↑XB的硬盘分区（左），这是一台更换过大硬盘的XB，比XB自带的硬盘多了一个F：

——玉米：注意，一定要完整的保存整个C盘和E盘的数据，而且要长期保留在你的PC上，以备不时之需。

潜水：嗯嗯，然后把EVOX的EVOXDASH.xbe和EVOX.ini两个文件传到C盘根目录。把C盘根目录下的XBOXDASH.xbe（这个文件就是我们平时如果不放XB用的盘，然后系统自动进入的那个DASHBOARD，在这个DASHBOARD下你所能做的只有管理存档、CD拷贝、调整系统时间and语言等一些参数的设定），把他改名为MSXBOXDASH.XBE，把传上去的EVOXDASH.XBE改名为XBOXDASH.XBE，改完以后就表示这个EVOX操作系统装完了。

——玉米：这么简单啊？不过为什么要改文件名呢？

潜水：这是因为早期的改机BIOS由于没有DASHBOARD的优先选择功能，所以EVOX装到硬盘上以后像EVOXDASH.XBE或default.xbe这类的管理界面的核心文件必须更名为xboxdash.xbe机器才能认出来，而原始的xboxdash.xbe只能通过更改文件名来保存，从而可以继续使用原M$的那个DASHBOARD，也就是刚才我们在上面做的那些更改文件名的工作；后期的BIOS做了一些改进，XB启动后会按以下优先级顺序搜索：1、evoxdash.xbe 2、xengendash.xbe（类似EVOX的一个DASHBOARD） 3、xboxdash.xbe。BIOS搜索到优先级别高的文件名，就运行之。

（图）原XB的DASHBOARD改完文件名以后

——玉米：那也就是说如果自己的BIOS比较新的话，只用把EVOXDASH.XBE文件COPY到XB硬盘下不用改名就可以了，M$的原始的DASHBOARD xboxdash.xbe文件名就不需要改动了？

潜水：是啊，比老版本的BIOS少一个步骤。

——玉米：嗯，明白了，看来买机比较早又没有刷过BIOS的朋友要注意上面那些步骤了。

潜水：那些老版本BIOS的朋友装了EVOX以后还有一点要注意的：这时候如果用了一些游戏附带的LIVE升级功能（比如NBA2K2），XB会去自动修改xboxdash.xbe这个文件，XB哪会知道此时硬盘上的这个文件已经不是原始的M$的DASHBOARD，而是EVOX的啦，所以会造成文件的损坏，导致XB启动不能且提示送修。

——玉米：汗，谁好奇心会那么强啊，哈哈。

潜水（深沉状）：其实出现这种情况的话也不用担心，只要手头有EVOX的启动盘（就是刚才说可以当茶杯垫的那张盘）就可以轻松解决问题。如果是支持搜索EVOXDASH.XBE的比较新的BIOS就肯定没有这个问题。

——玉米：其实说了半天就是鼓励大家刷新版本的BIOS。

潜水：哈哈，是啊，越新越好。

——玉米：这就基本完成了？

潜水：我们最后还要配置一下EVOX.ini文件。

玉米：怎么配置？刚才EVOX.ini文件不是都COPY到XB的C盘上去了么。

潜水：文章的最后有一个我已经配置好的ini文件，你可以自己随意找个地儿新建一个后缀名是ini的文件，照着那个打出来，然后用FTP工具把它copy到XB的C盘下覆盖原来的那个evox.ini文件就可以了，下期再告诉你EVOX.ini里那些语句的详解。（见附表）

——玉米：好吧，那就下期再听你的ini详解，我照着自己敲一个先。

潜水：我这个ini大概是这样定义的：所有的工具软件都装在E驱的APP目录下，模拟器装在E驱的EMU目录下，用HDD LOADER工具从光驱里COPY下来的游戏放在E盘的games和hddloader目录下的；IP地址为：192.168.0.253，FTP用户名和密码都是xbox，手柄重启动设定的是L+R+START+BACK键一起按。

——玉米：我现在就可以玩游戏模拟器或用XB的光驱直接往机器里面COPY游戏了么？

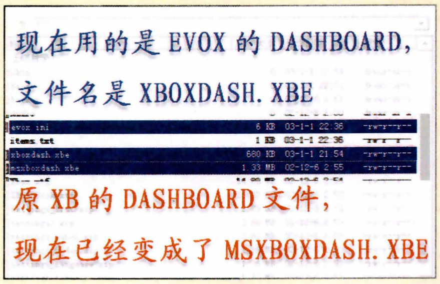
潜水：目前还不行呢，因为你只是装了一个操作系统，工具软件模拟器还都没有装呐！

——玉米：好麻烦啊！还要一个一个装啊？

潜水：呵呵，其实很简单的，你如果知道了一个工具怎么装，其它的工具的装法也就都知道了，因为操作方法是一样的。

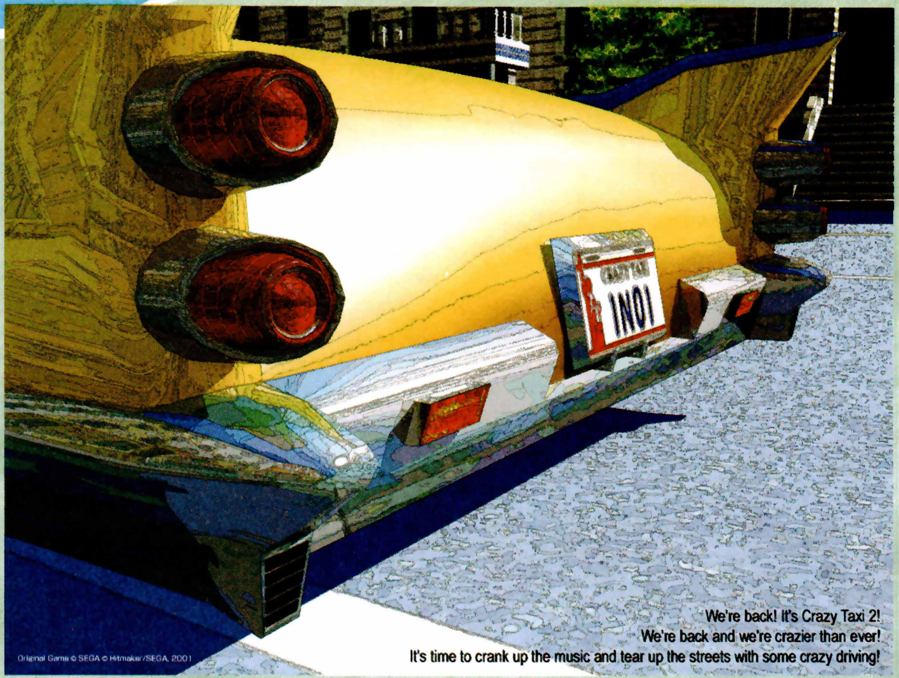
——玉米：那就赶紧着，罗嗦。

潜水：请见下期！



天师科普园地

疯的



Fox2本无心写这篇东西，原因是随着年龄的增大，本职工作很无聊，且压力大；第二职业（安利）很有挑战，但要花费很多精力，所以几乎没时间来照顾游戏这个收益极微的第三产业，只因前几天看完6期电击收藏中有关《疯的》的影像，无意向天师发了几声感慨，之后终于无法抵挡天师前辈那运用得驾轻就熟的激将法而重现江湖。虽然游戏对Fox2来说大小是个产业，但也只能排在第三的位置，所以为之付出的也相对较少，自然没期待大的收益。由于从事第二职业，染上了职业病，即用满嘴大道理来推人奋进，虽也略有成效，改变了几个人的生活方式，但无奈圈子太小没法发挥更大的影响力，在这里借《疯的》这个题材讲一点游戏中的大道理。Fox2在此郑重声明，本文只是个人看法，绝无与全世界众高手叫板之意，建议大家用简单、轻松的心态来了解看似复杂的《疯的》理论。

在"研究"《疯的》理论前有两件事必须要先知道：

第一《疯的》是SEGA的作品，她是硬派的。

45度角的上下坡；金黄、蔚蓝的沙滩海滨；清新飘逸的公园绿地；可直接驶入的二层车库；大小车辆排列紧密的路边停车场；充满巨型18轮的高速路；高楼林立的十字路口（没红灯？）；狭窄拥挤的单行道；海滨大道的车河，以及数个天上、地下的捷径，这就是硬派的SEGA为《疯的》提供的一个最最硬派的表演舞台，在这舞台上你可以借助"的士"展现出一切你能想像的和想像不出的任何动作，再加上让人一听就心跳加速的背景音乐和引擎的轰鸣，以及完美一流的操作手感，每个人都能感觉得到：SEGA就是这么硬。

第二，《疯的》不是AM2研的作品，她不是严谨的。

所以你不能用玩《梦美》和《VR4》的心态来对待《疯的》，你能想像一辆永不刮划，永不翻车的"的士"在转弯时的速度不降反升吗？——如不信，将速度表打开一看便知！方法是：按住2P手柄的R1或R2不放，连续按5次方框键。

（注：mph=miles per hour=每小时所行驶英里数
mile=英里=1760码=1609米
yd=yard=码=3英尺=0.9144米）

隐藏速度表大概就和街机游戏放出新秘技的方法一样，当你用秘技打开速度表，发现"超速加速"（后文详述）的秘密后，你会用一种全新的心态去重新面对一个看似熟悉的《疯的》，这样就提高了玩家对《疯的》的兴趣，从而"有效"地延长了游戏时间。

《疯的》绝不是一个没有磕碰，走最短路线就能得高分的游戏，她与众不同的魅力就在一个"疯（CRAZY）"字上。疯是疯子的专利，疯子即精神病患者，症状是大脑功能紊乱，所以考虑问题片面，只要能达到目的，别的什么都不管。但这世上不是只有疯子才会疯。在动画片《头文字D》中，有一场与夜婴的慎吾进行的DEATH MATCCH比赛，被激怒的拓海在过一个S弯时，利用护栏的反弹力，使向右甩出的车尾在撞上护栏后又向左甩出，从而实现了S弯的高速通过。拓海的这一动作在《疯的》上被发扬光大了（"疯的"不怕撞，万一撞坏也不用担心像拓海那样被老爸敲脑袋），在游戏中你要做的便是发疯般的到达目的地，而不是人员、财物的安全（事实上即使多么过激的动作，车子、乘客、路人和你本人都会安然无恙的）比如在高速路上可利用护栏实现自动转向，且超高速行驶（因为在这条路上你是最疯狂的，敢贴着护栏走，而且高速路是不许停车的，所以没人挡你的路）。此外游戏中还要合理利用冲撞，就是俗话说的"杀出一条血路"，但要注意的是不能被撞得车头反转180度后往回开，或撞入死角前进不了。秘诀就是用自车的侧面去斜着撞向建筑物或其他车辆，然后迅速判断出撞后车头的方向并相应的打方向作出调整。此外可在急转弯处适当使用"CRAZY DRIFT（超级甩尾）"，不过难度就……如需要解释，日后详述。CRAZY DRIFT的使用方法是：在前进时按住油门，之后配合左右方向按下倒档（R GEAR）再立即按前进档（D GEAR）。成功后可以听到一声轮胎与地面的摩擦声。

说到"疯"，就让人想起《烈火战车2》，在黑市摩托车赛前车王（柯受良）问他的儿子（郑伊健）："你想怎样才能赢得比赛？"儿子说："要快，"车王说："怎样才能快？"，儿子说："不知道。"这时，车王拿出了一样珍贵道具，对儿子的车做了一番改造，儿子便在比赛中战胜了百位高手获得了冠军，内行人有句话"三分在人，七分在车"，其实车王那珍贵道具不过是把老虎钳，改车的过程也只在一秒钟内就完成了，即"咔啪"一下剪断了车上的刹车线，想要在《疯的》中快也一样，把左手食指从刹车上移开，免的情不自禁碰到。车子不到目的地绝不刹车，但不刹车只能实现车速不慢下来，并不能提升车子的加速度和最大速度，这时《疯的》中的杀手锏"LIMIT CUT（超级加速）"将满足每个追求速度的人的愿望。让我们先回忆一下这一幕，还是《烈火战车2》中，冷血反派车神（任达华）和车王儿子（郑伊健）在最后一战精彩的弯道中不分胜负（其中有些赛车镜头"完美"地复制了《头文字D》中的赛车场面），在将近终点的直道上，车王儿子终于使出了"超级加速"，一举扭转了僵持局面，使自己的车尾灯消失在了车神的视线中而完美胜出。其实超级加速原理很简单，就是用高压氢气代替油做燃料，提供更为强劲的动力，但要承担的风险是"OVER HEAT"引擎爆炸，所以不能长时间使用，一般在几秒钟之内。若不是疯子，正常人有胆量像车王儿子那样长时间使用"超级加速"吗？这种"超级加速"即"LIMIT CUT（简称LC）"在《疯的》里的加速感也被完美的表现出来，更有甚者，还没有任何风险，即可以不限时，不限次的无限使用。LC可在2秒内让发动机过载，从而达到一个比正常更高的极限加速度，从静止连续使用三次LC可在5秒内到达游戏中的最高速156mph（想练习LC、想要看LC的效果，在CRAZY BOX模式1-1中再好不过了，打开速度表，如果车子飞出时速度能达到150mph

以上，那么Bye-Bye，300yd外再见），但速度会很快回落，所以要想保持高速度就得反复使用LC（广告语？）。具体使用方法为：在车头没有障碍物接触的前提下，松油，按倒档（R GEAR）之后按前进档（D GEAR）的同时按下油门（即：下、上＋油）。这一串动作是不是很熟？好像似曾相识？对了，就是一些格斗动作游戏中的：下、上拳/脚，只要把握好节奏，包你百发百出。LC其实是CRAZY DASH“（疯狂加速）”的进化技。CRAZY DASH的使用方法是：车头前没障碍物接触的前提下松油，按前进档的同时按油门。可以看出CRAZY DASH比LC“出招”简单，所以用CRAZY DASH能达到的最高速度只有93mph，两者就好像街霸里波动拳（↓→拳）和炽热波动拳（←↓→拳）之间的关系——这里需要注意的是：两次使用LC之间要有一定的间隔，因为LC发动后会有2秒左右的过载，这时你可以听到发动机那超乎寻常的“悦耳”的轰鸣声，在这2秒内是不能发动LC、CRAZY DASH和CRAZY DRIFT的，但可以发动另外一个技术动作“CRAZY BACK DASH（疯狂倒车加速），”顾名思义，即提高倒车的加速度和最大速度，使用方法是在LC发动后立即按倒档（R GEAR）即可，如果再配合刹车一起使用即使很高的速度，由于CRAZY BACK DASH强大的向后加速度，车子也会像被航母上的绊索钩住一样马上停下来，到达目的地后可用此技术作为结束动作，比甩尾停车干净利落得多。

也许有人对LC嗤之以鼻，但使用后可比前S-S中国媒体纪录快半分多钟，这还不足以让你心动吗？问一个不是地球人都知道的常识性问题：如果有个人蛙泳游得很快，而且也能在世界级的游泳比赛中获得金牌，但他能用蛙泳去参加自由泳的比赛吗？答案是……可以（详见http://siming.3322.net/000/07.htm）。自由泳之所以自由就在于可以使用爬泳及其他一些泳姿。但如果现在真有人使用蛙泳出现在自由泳的比赛池里，相信没有几个人会钦佩他这种敢于拼搏的勇气，相反，他可能会成为游泳界的笑柄而载入游泳史册。

游戏也一样，如果你只是想打发空余时间或博得女友一笑或为了增进与儿子间的情感交流，那么恭喜你，你可以轻松的与家人、朋友一起游戏，只要开心，想怎么玩就怎么玩；如果你选择为了向世人展现电子竞技的魅力，实现更快、更高、更强的奥林匹克精神，那么很不幸，虽然前途是光明的，但道路是曲折的，从此失败和挫折将频频和你握手，即使迎来了期盼已久的成功，这成功也会很快离你而去，因为“长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。”这就意味着想要保持不败，就得不断地从前后浪（人）身上学习他们的经验、教训，为己所用。累不累？一定很累，但要记住，第一只有一个，而且一定有一个，想不想要只有你自己能决定。如果你此刻已选择了这条充满荆棘的道路，并且深信“Life is shot, play more.”这句广告词，那一定不能“闭门造车”，要多收集信息，多留心一下正在玩的游戏中的内容（比如在CRAZY BOX中按START键可以给你一些本关的提示，其中有很多技术动作对初学者十分有用。），多看看OPTION里有些什么（学会一两门外语很有必要），多了解一些游戏系统（想系统的了解游戏系统，买《电子游戏软件》是必需的，此外上网找游戏论坛看看也是个不错的选择，再次就是要靠99%的什么什么和1%的什么什么了）。

叽叽歪歪了这么多也到该收场的时候了。Fox2深知“天外有天，人外有人”的道理，也许《疯的》里还隐藏着一个“Final Evolution Limit Cut（终级超级加速）”的秘密，而且也早已被一些寂寞高手发现，S-S的时间已在3分钟之内，这也很正常。在此谨希望众高手能各抒己见，借助《电软》这个舞台使国产玩家团日益壮大。最后送大家一句我在第二职业里学到的并针对第三产业做了补充的话：在生意场上，永远是内行赚外行的钞票；在游戏界里，永远是高手抢菜鸟的风头。

祝各位：快乐游戏，不过在游戏的日子里也要注意营养，与“非典”来一场必胜的游戏！谢谢！

注：本文所述《疯的（CRAZY TAXI）》为PS2版1代，DC版系统与PS2版完全相同，操作技巧完全通用。

（Fox2 2003年4月）

专业的PENNY说，EA最高

PENNY（邢康达）上了新浪网，校队进决赛！



13号PENNY跳投勇姿。EA比世嘉高。



下期PENNY写文章说为何EA蓝球高。

天师：你好！

多谢你的大力推崇，小弟玩到了GGB这个超级好玩的游戏。最近一直修炼，暂时对其它游戏失去兴趣。在很快完成NORMAL模式后，现在HELL模式中游荡。在经过了近百次尝试后，传说中超难的第3关援护模式NORMAL和ANOTHER已告破。目前挑战第4关，虽然经几次失败，不过觉得这一关相对第3关确实要容易一些，这个星期回家就能搞定。

过了第3关后，我想无论谁都会有很多体会，在此首先向你报到，又一个GGB迷诞生了。

我在第9期杂志上看到你放的金手指码，不过我却没有AR2都。所以F攻和F防对我来说真的宝贵。目前为止总共见到过2个F防和1个F攻。NORMA难度打第5关时候各用掉了一个，最后的F防怎么也不舍得用。经常是用9式无装备去闯。多次练习后觉得感觉不错。才用HM3带上这个珍贵装备，准备“誓过此关”。不过总是惜败，为保装备不丢，直接RESET机器，可怜我的PS2呀。最惨的一次居然只剩3秒呀！就剩3秒就过了！其实当时我就剩山上一架僚机，山谷中的3辆坦克根本就没向我和僚机开火，我也剩不多血了。如果我不招惹它们的话——！我一定是为了斩草除根，决定消灭它们。天知道我刚干掉一个，剩下2个开始疯狂射击。我的僚机和我并肩，他已经空血禁不住一炮了。我只有当他的盾牌，挡在他面前向敌人开火。屏幕开始抖动，火花四溅。有点看不清楚，但是只有尽力稳定准星拼命射击。又干掉了一辆。我把准星对准最后一辆，感受着手柄的震颤。倒记时到了5秒，从5到0，只有5秒，很快呀，但是怎么感觉如此漫长。我依然在射击。敌人中弹了，倒记时到了4秒，敌人消灭了，屏幕上也出现了警报。倒记时3秒，我——挂了！当时真有摔手柄的冲动！这是我印象最深的一次。不过随后的一次本没有抱太大希望的战斗却成功了，最后40秒都没有敌人出现，反而印象不怎么深刻。GGB就是这样好的游戏，他一定会让你经受无数次的失败，但每次都会觉得有感悟——“这里再快一点就好了，再打准一点就好了”——总之，总是有伴随着失败的希望！不过我还是感谢天师你和PENNY，如果没有你们前人的榜样，我可能会打退堂鼓，因为见过你们的挑战成功，使我有了必胜的信心。能给我如此强烈感觉的游戏，只此一款！



随后的ANOTHER模式，由于有了经验，相对轻松一点。大概打了10来次。用9式带连射GUN和2攻以及外挂轮（可怜我没有F攻）。最后40秒左右灭敌，僚机剩3架。我很喜欢9式，使用最多的就是它，所以我的贯通炮提前量找得很准的，基本上除高机动和直升机外，其它百发百中。如果我有F攻，对高机动可一炮消灭，我想也能够像PENNY那样5架僚机全保。不过不保证每次玩都可以过，只是觉得可能实现。不像见到那个排行榜上日本人的成绩，无装备5架全保。以我现有水平根本无法想象。我用9式无装备打，最多坚持到剩3分左右。

我至今没有用过L2键做过上半身回旋，也一次没跳过，不要笑话我呀！不过天师你在电击中说每次敌人出现的都不一样。不过我觉得还是有一定套路的。大概时间和方位要预先摸清，也要稍微背一下，并随时注意屏幕提示。不像某些评论说靠反射神经，要是光靠反射神经肯定死得很惨。

抱歉罗嗦了这么多，其实我很懒的！一款游戏让我有这么多话说还是第一次，请谅解！

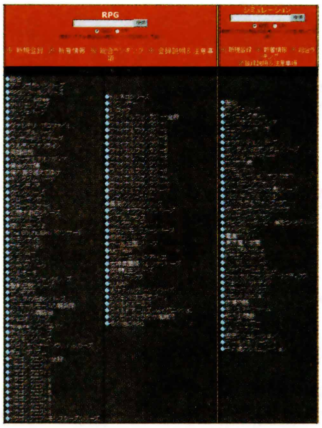
接下来准备练13式，生命不息，GGB不止！谢谢！　北京LIUCHEN(liuc@bcia.com.cn)

电击看板

【祝大家平安快乐】

【文：金装战神电击象】

天语："电击"为了不让各位失望，大象及其助手MASCAR几乎"绞尽了脑汁"……



↑日本"完全攻略之道"引擎的局部。

本期"电击"的截止时期，正好赶上"非典型肺炎"在京城肆虐。编辑部也非世外桃源，各种防护措施层层到位，各位同仁也都成了口罩君，而且还史无前例的组成了浩荡的香皂军团，每到午饭时间，就看见洗手间里人头攒动，催促声此起彼伏。

另外一大现象，就是方便面成灾，大家的午餐几乎成了方便面的聚会，各种品牌、各种包装、各种口味，不但每天都要在台面上比拼一次，而且每日都有新的变化，新的牌子加入到这个聚会中，大家都忍不住戏称这每天必上演的聚会为"方便面大乱斗"！

算是响应党中央和政府的要求吧，我们制作了一个非常简陋，甚至幼稚防非典的小短片，以告诫所有游戏人能配合政府，也是为了自己的健康，做好各种防备工作。我们这么做，绝没有任何戏谑的想法，反而是希望所有读者能够看到，"电击收藏"不但跟我们的游戏紧密联系，更跟我们周围的生活密切相关。关注游戏，尤其是关注中国玩家，这正是"电击收藏"自认为与众不同的重要特点。

虽然我们现在玩的还是国外的游戏，但在"电击收藏"和我们的编辑眼中，中国人玩游戏，就有属于中国人自己的游戏生活，就要有我们自己的故事和风格。

天语：这次大象在电击光盘里又给大家带来了哪些新的创意呢？他让天语打GGB最后一关，本来用HELL难度打，后来坚持时间不长就死了，于是改NORMAL并装双F防，扮"酷"嘛。

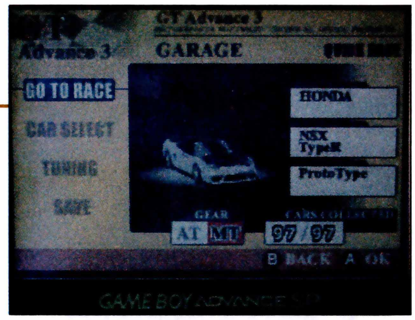


【天语MAME紧急始动 专业亚斯基摇杆金左手】

游戏机？很少打乐！嘿嘿，现在天语用当初给VF买的摇杆，玩起了MAME。嗯，左手还没废。

模拟的效果非常好，与通常的"家用机移植版"不同，每个游戏都与街机的手感无异，而家用机却拥有很恶劣的手感和超低龄的难度。

右图是天语GTA3"圆满"的见证，最强。下期想写一点东西给全体赛车游戏爱好者。



电击加油站



■前不久《樱大战典藏纪念》的推出着实令人感动。毋庸置疑，樱战始终是一部不朽之作。为此对众编辑们更加崇拜。但回想起来，刚刚买《电新》时，是为了《ICO》,但一直以来，似乎都寻觅不到其足迹。一期一期的等待与盼望却始终没有实现。

由于《樱大战典藏纪念》的推出，在下突发奇想，不知可否也推出一套《ICO典藏纪念》，最好还能有DVD版（两张最好）。价格无所谓，海报、书签、徽章、画像，越多越好啊。　武汉　喻佩

■独家披露：自制PS2！

1、在一台纯黑的VCD机上用蓝色记号笔写"PS2"字样；

2、把电击放入VCD；

3、竖起VCD，按PLAY键。大功告成！

注：此方法可能会吞掉你的点心，请谨用。　湖北潜江　陈卓

彩火按：陈卓按此方法把厦新VCD竖起来，结果读碟不能，而且连碟都吐不出来。愤怒之余，还想把"病毒"传染给他人。刊登他的"独家秘技"，不过一笑耳，千万别上他的当。

■最近在全国闹得沸沸扬扬的"非典"对我来说总感觉挺像《生化危机》系列中的G病毒。希望北京医院停尸间里的死尸不会因"非典"而复活，变成不死的丧尸。

当然这是不可能的。东南亚不会成为浣熊镇，我也不可能变成吉儿（里昂？）。好像扯远了，总之，在继《樱大战典藏纪念》之后我希望拿到的第二份特辑是《生化危机典藏纪念》。　浙江嘉兴　费腾

■亲爱的"点心"：

近期"点心"还是可口呀，特别是那个"欢乐水果旋转拼盘"（欢乐大转盘），很有趣哩，呵呵。原来游戏的部分可以做得如此细致，有趣。其实很多游戏都有，平时也偶尔玩着玩着，一笑，但不是很过瘾。现在可以一次看过瘾了，好呀。

不过，我有一个地方不明白,为什么"电击"和"电新"的界限慢慢不清楚了哪。"电击"刚推出，说是收录经典游戏画面。但是超级欢乐水果大旋转劲爆点心美味拼盘(是"欢乐大转盘"），我认为放到"电击"里更合适。我想"电击"收录的应该全是众小编玩出来的经典游戏，而"电新"原本的"攻略冒险岛"等就不必放到"电击"了。我在"电新"回函卡说了"电击"的问题，主要是希望二者栏目上可以做一些调整。电击可以回复成第一期的类型，但可以分栏目。希望"电新"在原来很好基础上做得更好。比如可以办一个模型手办类的栏目。

■电新：电力十足不断创新。点心：点滴猛料吃得开心。　广西合浦　承泷

■有点问题想问，就是电软、电击、电新为什么不刊登一些电脑游戏？既然书名有软件二字，就多少能跟电脑扯上点干系吧？

看着那么多好游戏都是PS2、XBOX、GC平台的，自己用电脑玩不着，干着急没办法，那心里不知老编能不能了解。

为了抚平贵刊对我内心的创伤，免于失去一个忠实的读者，请贵刊管事儿的人考虑我的建议，在以后的作品中加些PC游戏。　沈阳　李龙

彩火按：不少PC GAME玩家都来信要求我们在《点心》或电击收藏中加入电脑游戏内容。彩火想，一是术业有专攻，不能越俎代庖。二是电软主要职责是要照顾好自己的TV GAME读者群。市场上电脑游戏杂志多如牛毛，如要看PC GAME应该有你满足的内容吧。劝降？彩火不能。

KONAMI

电软附赠CD介绍



作为KONAMI镇社至宝超大作软件《合金装备2》，至今已推出了PS2版的《合金装备2・自由之子》以及包含了上百个VR训练关的资料片《合金装备2・本质》(该资料片最近又推出了PC上的高配置版)，本作自2001年底发售以来全球共销售了600多万本，官方当然地不失时机推出了游戏的原声大碟，秉承游戏原作的极高品质，原声CD中的全部十八首乐曲都经由配乐大师Harry Gregson-Williams(电影《The Rock》、《Armageddon》等配乐）再操刀重新制作，这次的电软独家赠送“合金装备2珍藏金曲CD”务必让大家在游戏之外再次领略“战术・谍报・动作”的魅力！

合金装备2珍藏金曲CD 华丽曲目一览

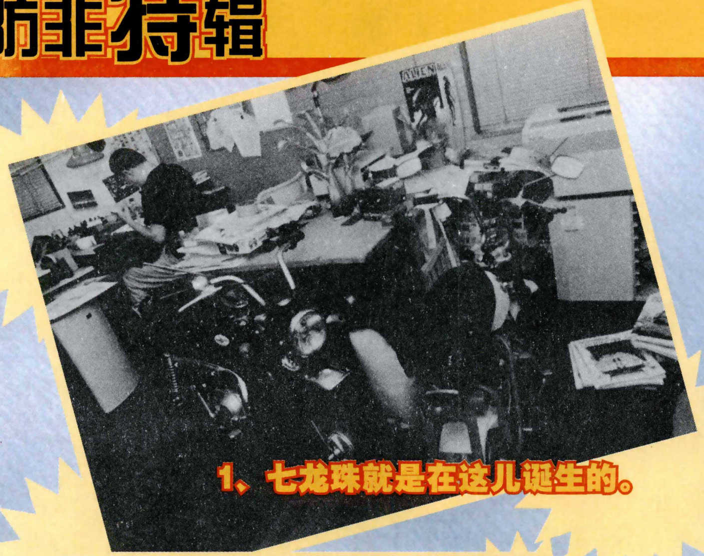
1、主题曲 “Can't Say Good Bye to Yesterday”（完全版）
2、潜入开始 A（原作版）
3、潜入开始 B（原作版）
4、左轮Ocelot(原作混音版)
5、军械库爆炸前脱离 A（原作版）
6、军械库爆炸前脱离 B（原作版）
7、世界只需要一个“BIG BOSS”（原作版）
8、呼喊“Dead Cell”(VR训练关混音版)
9、VR训练关再混音版“武器训练”
10、VR训练关混音版“潜入训练”
11、VR训练关混音版“多样化训练”
12、油轮事故（筛选混音版）
13、电子工程师Emma
14、下一代人（part 1）
15、下一代人（part 2）
16、“合金装备索利德”主旋律（经典混音版）
17、主题曲“Can't Say Good Bye to Yesterday”（钢琴混音版）
18、“合金装备索利德”主旋律（原作版）



非典型鸟山明



防非特辑



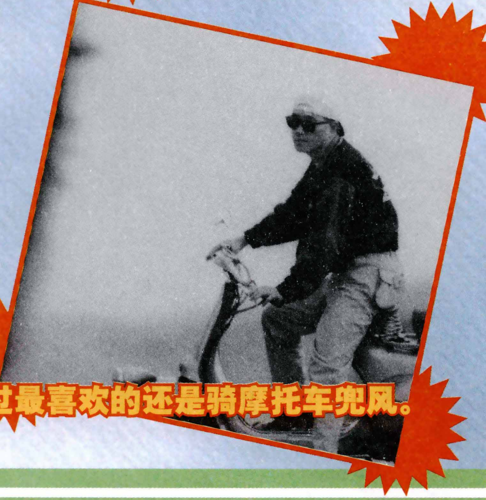
1、七龙珠就是在这儿诞生的。



2、闲暇时会一个人旅游。

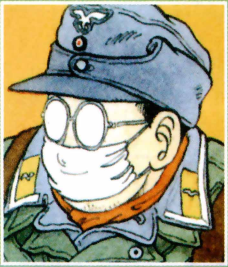


4、看什么？灾难来了！



3、不过最喜欢的还是骑摩托车兜风。

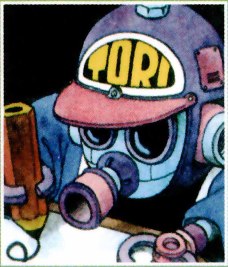
舒坦！



←⑤赶紧戴上大口罩！



→⑥儿子也不安全。



←⑦还是换上防毒面具安全些。



→⑧晚了，强制隔离。

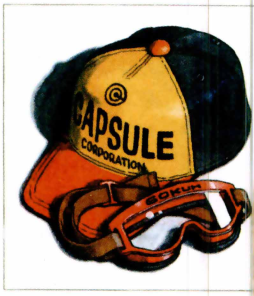


←⑨抽烟也不能摘口罩。



→⑩无奈的背影。

⑪ 健康的日子多么可贵



关注网站您将得到意外的收获

长沙火星

网站：www.mars-game.com

网上查询(包裹,汇票,商品图片,行情)

邮购．批发．零售 维修



◆SS主机全新+原装3D手柄2只+10张碟=400元(主机三月包换,一年保修,在本月内购买免费赠送原装VCD卡一个)

DC模拟PS模拟器精装黑碟 25元

◆DC正版全新软件，全国最低价！
◆维修配件齐全，实力湖南第一
◆DC/SS/PS 软件10张以上3元，以下5元，PS2 5张以上5元，以下8元；XB 5张以上12元，以下15
◆PSII30000/10000型主板（所有元件齐全）200元
◆DC全新莎木限定版主机全套 600元（如非全新，全额退款）
◆GBA（不管新旧）换SP 加560元
◆世加16位MD主机+双手柄+AV线+电源+制转=90元
◆GBA卡游戏精装黑碟光盘（收录GBA经典和最新游戏卡ROM100余种，可烧入EZ或其它烧录卡中，也可在电脑上运行GBA游戏，还附EZ驱动程序，并每周出新碟一张）25元/张
◆DC的PS模拟器精装黑碟 25元
◆DC原装全新液晶记忆卡 60元
◆头戴式万用无线立体声耳机 40元
◆SP主机/GBA主机（颜色自选）880元/530元；
◆EZ-FLASH128M 400元，256M 620元（附驱动及烧录程序）

最新PS2改机原装直读芯片NH6（可改任何机型，性能稳定，直接运行所有PS2游戏，包括D9）￥280；原版美赛亚2 ￥200；仿美赛亚2 ￥100；NH3/NH2 ￥80。PS2中文金手指（能修改游戏密码，并使改机后不能读取D9游戏的机器可直接读） ￥80

本公司开设GBA独家换卡业务（免回寄邮费，个数不限），具体方法如下：1、需换之卡必须是在我公司购买的，以我公司的封条为准；2、需换之卡必须完好无损，可正常运行；3、同等容量换卡，加12元/个；4、不同容量换卡，补齐差价后，再加12元/个，可电询；5、如需换之卡现在已出中文版或更高版本的卡，则谢绝更换；请客户先把需换之卡通过邮局寄给我们，在包裹内附纸条写上姓名、详细地址、邮编和目的。

PS原版区（打＊号的数量有限，邮购时请先定货）：剑客指南＊ 50元 / 96格斗王＊ 50元 / 恶狼传说四＊ 50元/天草降临＊ 50元 / 恐龙危机II 50元 / 杀捞夜魔2 50元 / 合金装备1代 80元；PS2正版：ICO 70元，太空频道五 70元，海豚 70元，鹰之眼 70元，烟火 70元，过山车世界 50元，第四小组X 50元，甲子园 50元，世界滑雪 50元，欧洲拉力赛 50元。

模拟器区：PSII世嘉16位模拟器（700种世嘉游戏） 10元；PSII街机模拟器（200种街机游戏）10元；PSII世嘉街机模拟器10元；XBOX世嘉16位模拟器（700种世嘉游戏）15元；XBOX世嘉街机模拟器（200种街机游戏）15元；DC街机模拟器精装黑碟（4CD，1500种游戏）50元；DC超任模拟器（5CD 2500种游戏)20元；DC用MD模拟器精装黑碟（2CD 1200种游戏）20元；DC任天堂模拟器（精装黑碟）（2CD 1000种游戏）20元；DC用VCD模拟器（精装黑碟）10元；DC用MP3模拟器精装黑碟）10元。

二手机区（此类主机9成新，如需看主机外观，请上公司网站WWW.mars-game.com），主机免费保修三个月，一月包换。NGC主机（蓝色，电源+AV线+原装手柄+记忆卡,数量有限）1200元/台；DC主机（电源+AV线+原装手柄+4M记忆卡）500元/台；SS主机（电源+AV线+原装手柄）180元/台；PS主机（电源+AV线+原装手柄+记忆卡） 300元/台；PSone主机（电源+AV线+原装手柄+记忆卡）320元/台；

名称	价格	世嘉钓鱼	25	学级王	20	街头喷射小子	18	火焰圣母限定版	50	罪恶格斗X	80	黑白棋	15	神机世界	18	纯情房东俏房客	80	格斗之蛇	80	春雨曜日	25
格兰蒂亚2	6	拳击2000限定版	20	威力网球	15	AIR	20	太空频道5	15	超能力大战2012	12	阿卡蒂亚	240	高达在线	10	井上凉子	25	枪刺(双人过关)	70	恋爱物语2CD	40
超音鼠I	8	刀魂2	8	GT赛车（限定版）	20	橄榄球2L	12	阳光少女	30	世嘉拉力	15	NBA2K1限定版	100	VR射手2000	80	电脑战机	25	恶魔召唤师2	60	大战略1永久珍藏版	80
世嘉十项全能	25	七月july	100	超时空要塞M3	25	梦幻之星II	65	梦幻骑士(限)	35	围棋	15	法拉利赛车	20	C21特警（AVG）	30	蓝刺	80	光明与黑暗	20	清色宝贝	25
火爆拳击限定版	15	樱花大战4	82	VR战士3	14	D之食卓2(4CD)	30	炼金术士1+2(限)	20	百剑限定版	200	花札	15	青之六号	60	大战略2001限定版	260	疯狂的士	100	森巴舞	20
超音鼠II限定版	15	樱花花组大战限定版	45	棒球2K1	15	NBA2K篮球	15	梦游美国2001	15	僵尸复仇(双人过关)	100	死亡之屋2	30	VR特警2	100	疯狂过山车	18	心跳回忆2限定版	80		
超音鼠II	15	格兰蒂亚2(限)	40	梦幻之星I(限定版)	25	梦幻天使	20	霸王战纪	50	F1方程式赛车	15	东京巴士限定版	120	我的女神	30	百兽之王	15	魔法小樱	30		

MD（世嘉16位卡）单卡（动作、射击、娱乐）智力卡（MD卡齐全，欢迎邮购）　欢迎邮购客户免费索取各种节目单（自备信封邮票）

99格斗王	45	战斧2	15	战斧1	15	音速小子	13	沙丘2	15	沙漠风暴3	20	魂斗罗2	20	朱罗纪3	28	阿拉丁	20	新光明力量2	32	超级大富豪	40	梦幻模拟战2	30	太空战士	32	太阁立志传	50
格斗四人组3	25	忍者神龟3	15	影武者	15	兰波3	15	异形风暴	15	战斧4	15	空牙	15	狮子王	20	悠悠白书	25	封神榜	32	悟空外传	30	大富翁	30	梦幻之星3	50	三国志4	32
米老鼠1	12	忍者龟	10	森林守护	13	鲛·鲛	18	战场之狼	15	沙丘3	15	12人街霸2	20	红色战区	20	蝙蝠侠	15	大战略2	30	大航海2	32	帝国王朝	32	台湾大亨	50	三国志5	32
米老鼠2	10	热血足球	10	西部牛仔	10	外星战将	10	火枪英雄	15	联合大战	15	暴力克星	15	龙珠	20	豪血寺	25	吞食天地3	32	信长野望	32	阿Q连环炮	45	新石中剑	50	伊苏国3代	50

GBA卡类

		坏玛莉（日/中）	40	萨尔达传说	40	机械人大战R（中）	40	梦幻之星合集	40	关键报告	40	蚯蚓战士	40	铁拳	40	大富翁	23	迪士尼足球（128M）	83	世嘉拉力	40
		化装迷宫2	40	正邪幻想曲(黑色细胞)	40	机械人大战 O中/日	40	流星花园	23	Z. O. E	40	雷曼	40	魂斗罗	23	俄罗斯方块	23	实况足球6	40	头文字D	23
战国革命	40	化装迷宫3	40	古墓丽影 （中）	40	魔法假日	40	电梯大战	40	心跳祝福钟声	40	荣誉勋章	40	快打旋风	23	巴斯钓鱼	35	实况足球6口袋版2	40	越野摩托车	23
勇者斗恶龙	40	真.女转身光之书	40	黄金太阳I 中/日	45/40	沉默遗迹 （中/日）	40	哈利波特2	40	犬夜叉	40	机器猫	40	火爆拳击	23	上海麻将	23	足球特大号	40	魔法封神	40
牧场物语	40	真.女转身暗之书	40	黄金太阳II（128M）	83	银河之星—露娜(中)	40	星之卡比	40	鬼眼狂刀	40	魔界村R	23	街霸2，3	40	麻雀风云（中）	48	育成足球	40	怪兽公司	40
火焰文章II烈火之剑	85	指环王I	40	皇家骑士团（中）	40	银河战士（中）	40	炼金术士	40	成龙	23	寂静岭	65	罪恶格斗X	40	太空战机R	40	X—滑板	23	信长野望	40
火焰文章I	40	指环王 II（128M）	85	光明之魂 （中）	40	龙战士I，II	23	太空战士战略版	83	狙击手	40	蝎子王	40	七龙珠	40	超时空要塞	40	NBA篮球	40	中央大陆战记	40
瓦莉奥制造	40	风之少年I、II	25	三国志（中）	40	游戏王4、5	40	毁灭战士（128M）	85	超音鼠I/II	40/83	蜘蛛人	40	泡泡龙	23	雷鸟战机	30	GT 赛车II	40	怪兽之门	40
玛莉兄弟1，2，3	23	风之少年RPG	40	恶魔城1 （中）	40	游戏王6，7，8，9	83	樱国之魂	40	洛克人1，2，3	40	叮当	40	死亡弹珠台	40	F14战斗机	23	GT 赛车III	40	如有质量问题三个月免费包换	
玛莉4(中文)	40	口袋红宝石 （中）	40	恶魔城2白夜 （中）	40	大战略II	40	特鲁尼克大冒险2	40	洛克人 （黑）	40	拳皇EX2	40	炸弹人红，兰	40	空战雄鹰2	23	GTA 赛车	40		
玛莉赛车	24	口袋蓝宝石 （中）	40	机械人大战A （中）	40	幻想水浒传	40	逆转裁判I,II	40	古惑狼I、II	40	007—夜火	40	钻地小子I、A	23/40	沙罗曼蛇	23	VR拉力III	23		

维修价目表

PS 1 代维修价目表
PS(one)光头维修 60
PS(one)光对翻新 100
手柄失灵、无振动、双手柄互排斥 20
插记忆卡失灵 20
更换原装齿轮 25
有图像主机不读碟（更换芯片另计） 30
更换光头数据线 30
更换组装齿轮 20
有图像，主机不转，光头除外 50
更换图像芯片 100
更换托盘 15
主机有杂音,可读碟 80
图像内存更换 80
更换线圈 35
主机无图像,无声音 85
主机图象花板 120
更换光眼 15
自动跳回主画面，反复重新启动 80
更换主机电源板 50
更换支架 50
光头不读碟，并有打碟声音 60
维修主机电源板 30
主机死机 120

PS II 维修价目表
手柄插槽 150
只亮红灯不出仓 80
读碟正常，玩时音过长后自动亮线灯 50
更换主芯片 300
无图像，但指示灯亮 85
插手柄无振动或不能用 50
更换其它芯片 200
更换光头数据线 80
全新光头(R头除外) 420
插记忆卡无效 50
光头更换 280
PSII改机(普通解码) 150
PSII改机(最好解码) 200

DC主机维修价目表
主机插手柄失发灵 30
更换手柄四孔插座 60
主机无图像无声音 180
更换驱动板 50
驱动板开关 15
主机有声音无图像 160
插记忆卡无效 30
更换主机光头 90
主机有图像无声音 100
DC电源版维修 60
主机无法读碟(光头除外) 50
读碟正常，但自动跳回开机画面 80
图像不正常花板或无彩色 160

GBA、GB主机维修价目表
GB外接电源无效 20
GBA接电源无效 40
GBA死机 100
GB全新主板 150
GBA全新主板 200
GBA卡槽 100
GBA颜色显示不对 80
GBA插卡无效 80
GBA按键失灵 20

精品：太八，太十钱包/打火机/项链戒指钥匙扣套装 20/15/20

周边配件区：S 真8M记忆卡/记忆电池 75/8　SS 4M加速卡/金手指 65/60　超任全新原装动感手柄/3DO原手柄 20/20　精品:太八，太十闪光表/情侣表/腰表/变色表 55/85/45/45　精品:烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/项链，刀，戒指套装 12/45/20

SP耳机/耳机转换器/放大镜/手板	10/10/25/25	PS2原装5.1声道光纤线/制转	50/25	PS原装鼠标/原装AV线/PDA	35/8/85	PS主电机/小电机/传动齿轮（8件）	8/20/14	XBOX分量线/S端子线/美版遥控器	195/200/250	DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽	9/8/50
SP充电电池/火牛/挂包/腰包/保护膜	35/25/15/15/5	PS2原装/组装 S端子线/原装/组装 分量端子线	80/15/15/175	PS,Psone组装/原装普通手柄	5/18	PS四分插/制转/S端子线	28/18/10	XBOX组装手柄/S端子线/分量线/RGB线	45/15/15/15	DC手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机	5/1/20/20
GBA超薄可调灯/GBA机壳	35/40	PS2原装支架/太10闪光支架/普通横竖支架	40/35/10	PS,Psone组装/原装震动手柄	20/43	PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP	30	DC原装光头/光头十座/组装手柄	86/140/25	DC电源/原装光头驱动板/保护电阻	15/40/10
GBA二头/四头对战线	8/10	PS2原装/组装 遥控器/遥控手柄	140/25/180	PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡	8/18/30/70	PS保护电阻（无图像，声境，无振动，记忆失灵）	10	DC全新原装手柄/原装枪/原装鼠标	55/70/30	DC图像驱动芯片（6145，6258）	140
GBA1200mA高效套充/GBA中文金手指	28/126	PS2主板（坏）/发光管/数据线	250/40/30	PS，Psone中文金手指卡	25/50	PS原装手柄插槽/光头托盘	60/12	DC原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆	80/75	SS 3D原装手柄/组装手柄	40/9
GBA挂包/腰包/保护套	8/9/7	PS2复位出仓信号线	25	PS光头支架/数据线/延长线	30/15/4	导电胶：1PS原装/组装电源板	35/25	DC原装振动包/组装振动包/上网卡	50/18/40	SS光头JVC/三洋	88/100
GBA仿原装厚镜面/保护膜/GBA/GB系列导电胶	8/5/7/20	PS2风扇/手柄插槽/原装电源板	50/80/150	PS C4977，C4507场效应管/原装透镜绕阻一体化	20 /40	PS,Psone无线耳机/直读IC	50/25	DC AV线/原装S端子线/DC组装4M记忆卡	10/20/24	SS三洋/JVC驱动板/直读IC	70/70/55
PS2全新原装手柄/组装手柄/四分插	100/25/46	PS，Psone原装记忆卡	30/25	PS原装激光管/电容/物镜/光头润滑油	15/5/8/7	NGC,XBOX,PS2,PS VGABOX	245	DC组装光线枪/手枪/光头驱动片（BA5686）	60/55/20	SS原装光线枪/电源板/制转	50/30/25
PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡	130/120	PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器	120/5/17	PS/SS两用街机大摇杆/双震大摇杆	45/60	XBOX原装日版手柄/日版遥控器	275/230	DC制转/完美VGA/原装电源板	25/35/45	SS导电胶/十字架	2/2

邮费：配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发除外），邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游　收款人:李宗文　邮编：410001，汇款帐号：建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358 交行：60102850649473206　收款人：李宗文　邮购查询电话：0731—4132527　吴小姐；邮购维修部电话：0731—4127175　投拆电话13873117079李先生　广州批发电话13826141906

广州火星精品

剪下网址标记可作优惠用

marsgame.com

火星网站，给你更多惊喜！

专业批发游戏卡通精品，诚招各地代理

广州批发 :(020)81010316 13332817299 广州直销：西堤二马路 8 号南太市场（文化公园对面）2 楼 B68 档
西南经销商： 成都海豚电玩：百脑汇电脑城 5 楼 509 (028)8433602 成都蝌蚪电玩：人民北路二段二号 83361193
成都火星电玩：磨子桥新世纪电脑城四楼 405 (028)85230945
成都基地电玩：跳伞塔数码广场四楼 D1 (028) 86313613 成都顽皮小子：花圃路城隍庙电脑城 1 楼四号 82902219
邮购地址：成都市建设路邮局 5A-199 信箱 肖忠发（收）邮编 :610051，邮购查询热线 :(028)83414399

大惊喜：凡邮购任何产品均赠精美游戏精品彩色快讯（12 页），购 100 元以上送太空战士项链 1 条．剪下左边火星网址图标可用 7 折特价到以上店换购 T 恤衬 1 件，

最新强势推出 纯棉精纺游戏 **精品T恤**

批发联系电子邮箱 pifa@marsgame.com 手机 :13332817299



十七种图案五种颜色任你随意搭配，必有一款适合你！下图向你展示不同图案的真实比例，喜欢哪一种呢？请发电邮告诉我们。



价格：（须加邮费 5 元）
001-014 35（厚） 25（薄）
015-017 30（厚） 20（薄）

如对服装图案，款式，颜色，尺码等有何宝贵意见或建议请发电邮至 rening2003@yahoo.com.cn

001-FFX	006-风云	011-星际争霸	016-WWF摔角
002-kof2000	007-FFX logo	012-CS(反恐精英)	017-魔兽3
003-铁拳4	008-暗黑破坏神logo	013-合金装备2logo	018-王国之心
004-合金装备2	009-铁拳4logo	014-生化危机logo	019-Q版CS
005-FFⅧ	010-魔兽3logo	015-PS2	020-侍魂

HT 001 BE M(L)
(类型) (图案) (色号) (型号)
H=half=半袖　T=T恤
BE=蓝　BK=黑　GY=灰　WT=白　YW=黄
M=中号　L=大号

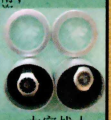
邮购时请将货号按范例写清楚，以免货不对版！



最新流行塔罗牌 特价 :20 元（须加邮费 5 元）
（每幅 80 张精美卡片，张张不同）
品种有：太空战士十，拳皇，圣传心跳，猎人，柯南，高达，棋魂，梦幻妖子，人形电脑天使心，神风怪盗，不可思议游戏，天使红河岸，清水玲子，，X 战记，最游记，新世纪福音战士，小樱，篮球飞人



精美 5R 相片（含相架），品种参照塔罗牌
特价 :12 元（须加邮费 5 元）



太空战士变色表 55 元 / 个（免邮费）



烟盒 + 烟缸 + 打火机精装 3 合 1
品种：太空战士八，十，真三国无双
特价： 55 元 / 套（须加邮费 8 元）



精美进口水晶滴胶匙扣，制作精美联社 100 个品种，特价 :5 元（须邮费 5 元）

品种繁多未能尽列可电询或来信索取详细彩色目录（须自备回邮大信封和回邮邮票



太空战士八，十代
金属项链 :12 元（须加邮费 5 元）
尼龙项链 :10 元（须加邮费 5 元）



太空战士钱包 + 表 60 元（免邮费）



太空战士情侣表 90 元 / 对（免邮费）



游戏卡通来电闪手机绳 10 元 / 个（邮费 5 元）

新慧福2003版 64M/128M 烧录卡



几大优势无可比拟！

1：国内第一款全硬件支持各种纪录格式的烧录卡！
2：最适合商家店面量贩出货的首先品牌！
3：极其稳定的质量将你的经营变的更加轻松如意！
4：独具的双卡备份功能，更加贴切店家操作！
5：自成体系的128M灵锐卡，可合成任意形式的GBA+GBA合卡，价格便宜，填补市场空白！



目前国内最成功的销售方案解析：

烧卡盈利 > 换卡盈利
烧卡品种 > 换卡品种
烧卡投资 < 换卡投资

1：资源丰富 5张CD-ROM就包含GBA发售以来的所有游戏，成本只有30元。并且随时可以更新！客户挑选游戏的范围得到无限扩张！
2：不占用资金，不需再大量的购进A卡，无库存和贬值变价的苦恼。
3：通过柜面烧卡系统得到更加稳定的消费群体。
4：在不追加投资的同时。新老系统相互补充，使经营手段变的更加丰富和灵活！
5：极其稳定的质量，让你售后体系更加无忧无虑！

建议全面升级柜台换卡系统，你只须一台低配制电脑+一套智慧宝盒+若干新版智慧卡带，就可与日本同步发售最新的GBA游戏！实现以最少的投资，得到最多的回报！

国内统一售价 64m全兼容卡80元 128m全兼容卡 150元(不加邮费)
欢迎电玩商家携手共同开拓国内市场！
(国内市场基本空白，急需开发，早投入，早获益！)

深圳新慧福公司—安徽事业部 四通公司
tel:0558-2290117 fax:0558-2298334
www.newwise.com www.sitonggame.com

长沙火炬

合作网站：www.u-soul.com
长沙市解放东路22号 邮编：410001
收款人：闵炼南 电话/传真：0731-4156067 E-mail：cshjdz@163.com

银行汇款可当日发货：建行：4367422926170020122 工行：9558801901100269313 交行：60142840646677708 户名：闵炼南

全新正版，批发电询		太空频道5	15	樱花大战4限定	66	杀人事件 3CD	33	滑雪/高尔夫	18
梦幻之星Ⅰ限定版	22	梦游美国	14	刑警 202AVG	24	格兰蒂亚Ⅱ	8	橄榄球	12
梦幻之星Ⅱ	65	法拉利赛车	18	光明与黑暗	18	索尼克Ⅱ限定	16	高达在线	12
街头涂鸦	16	F1 方程式赛车	14	死亡之屋 2	24	世嘉运动会	22	麻将/围棋	15
VR战士3	14	世嘉拉力Ⅱ	14	电脑战机	18	NBA2K	14	向北去	18
D之食卓Ⅱ4CD	30	GT 赛车限定版	18	心跳带原装记忆卡	80	超时空要塞 M3	25	春雨曜日	18
神机世界Ⅰ	16	病血/对战天平	32/12	沙锤/温泉	22/18	摔角限定版	15	炼金术士限定	20
刀魂Ⅱ	8	大战略永久珍藏版	88	威力网球	14	世嘉钓鱼	20	每次邮费5元，快件15	

全新美版DC普通/珍藏 590/750；GBA 520；SP 860；Ps239001 1900；邮费20/10/10/30元，快件加10元

毁灭	40	古惑狼Ⅰ/Ⅱ	40	金太郎复仇日/中	40	信长野望	40	F14 战机	23
魂斗罗	23	洛克人 Z	40	黄金太阳中/英日	43/40	信长异闻录	40	变形战机 R	23
恶魔城日/中	40	蜘蛛人	40	黄金太阳 Ⅱ	85	大战略Ⅱ	40	超时空要塞	40
恶魔城Ⅱ日/中	40	超魔界村R	23	炼金术士玛莉	42	皇家骑士团中，日	40	GTⅡ，GTA	40
炸弹人红，蓝	40	羊之心情	40	萨尔达传说	40	游戏王4，5	40	GT，V 拉力Ⅲ	23
快打旋风	23	七龙珠	40	口袋红蓝日/中	40	游戏王6，7，8，10	85	玛莉赛车	23
风之少年1，2/3	24/85	洛克人与佛特	40	口袋红蓝时钟日/中	40/43	寂静岭	40	顶级拉力	42
俄罗斯方块	23	逆转裁判Ⅰ，Ⅱ	40	幻想水浒传	23	古墓奇兵日/中	40	疯狂的士	40
玛利奥 1，2，3	23	沉默狙击手	40	洛克人Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ	40	牧场物语	42	银河战士日/中	40
泡泡龙新旧合集	23	传说的炸弹人	40	哈利波特Ⅰ，Ⅱ	40	死亡弹珠台	40	指环王Ⅰ，Ⅱ	40/85
携带电兽红，蓝	40	街机怀旧合集	23	沉默遗迹日/中	40	幽灵夺还屋Ⅰ，Ⅱ	30/40	通灵王Ⅱ，Ⅲ	40/85
索尼克Ⅰ，Ⅱ	40/85	转转乐园	40	机战0，R，A中/日	40	复仇之忍者	40	鬼影狂刀	40
绿色兵团	23	街霸Ⅱ，Ⅲ	40	勇者斗恶龙2	40	机械化军队	40	梦幻之星	40
坏马莉Ⅰ	40	铁拳	40	自制机器人GX	40	棋魂Ⅱ/NBA	85/23	荣誉勋章	40
瓦利奥制造	40	拳皇EX，EXE2	40	光明之魂日/中	40	四神剑	42	海贼王	40
彩虹六号	40	罪恶格斗 X	40	真女神转生	40	烈火之剑128M	85	陆行鸟乐团	40
钻地小子Ⅱ，A	26/40	银河之星日/中	40	樱国之魂	24	足球小将	40	最终幻想战略版	85
东尼滑板Ⅱ	40	星之卡比	40	火焰文章	40	胜利11人 A/2	40	流星花园 中	30
上海麻将	23	特鲁尼克	40	数码宝贝中	30	创造球会	40	心跳祝福钟声	40
职业麻将	40	正邪幻想曲	40	魔法封神	40	漫画地带	40	中央大陆战史2	42
麻将风云中	40	换装迷宫Ⅱ	40	三国志中，日	40	网球王子Ⅱ	85	犬夜叉	42
大富翁	23	龙战士Ⅰ，Ⅱ	23	晓月圆舞曲	50	电梯大战日/中	40	X超人2	42
007夜之火	40	街霸方块	40	RPG工具	48	空战雄鹰	23	每次邮费5元，快件15	

精修各类主机，8年专业修理经验，为你的主机迅速排除故障，邮寄修机本店告知价格征得同意后再汇款取机，无效不收费！

EZFLASH128/256M，GBA-NGC连接线，耳机	430/650/16/6	Psone随机振动手柄，中文金手指，原装记忆卡	68/45/45
电池盖+导电胶+2专用起子，卡盒，贴膜，镜面	13/2/4/4	PSone原/组振动手柄，普通手柄，手柄延长线	42/18/5/5
冷光放大摇杆盖四合一，2/4头连机线，扣带	28/8/10/3	原/组电源板，5组AV叉，四分插，制转	35/25/50/28/18
600/1200mA高效充电器，可调荧光灯，护套	20/26/15/5	原/组装AV线，直读IC，光头顶帽/齿轮	12/8/25/12/14
电视接收器，中文金手指，TV转换器，屏幕盖	320/128/260/7	原装激光管，原装物镜，手柄导电胶，S线	15/8/1/10
布包，精制竖包，记忆电池，导电胶，电池盖	12/40/2/3/7	光头支架，电机，保护电阻，进口润滑油(盒)	30/10/8/8
SP：专用变压器，耳机线，包，屏幕贴膜	15/10/16/5	光头数据线，数据延长线，电机线，5977IC	15/5/5/40
PS2原装B型光头，原装光枪，原装摇杆	395/280/245	DC原装光头，原装手柄，原装光枪，导电胶	100/65/70/1
PS2、XB、GC三用VGA，制转，主机挎包	235/25/65	DC原装飞行+格斗遥杆，Modem，鼠标，风扇	75/40/25/20
8M记忆卡索尼产/授权产，原/组装遥控器	140/120/170/25	组装手柄，2M记忆卡，振动卡，原装沙锤	28/22/20/125
二手光头，光头数据线，光头塑料平衡杆	280/35/20	原装AV线，组装S线，制转，变压器	10/12/28/15
竖支架，遥控支架四分插3合1，物镜，激光管	10/85/15/15	原装电源板，原装驱动板，驱动开关，5986IC	45/50/8/12
分量线，复位出仓信号线，原/组装电源板	15/25/200/120	光头带座总成/主电机，数据线，手柄延长线	125/20/9/6
随机原装/组装/法拉利手柄，退镗振动大枪	120/25/35/92	SS ：JVC，三洋光头，4M加速卡，制转，AV线	86/100/65/25/8
7.2寸专用显示屏，四分插，中文金手指卡	780/45/70	直读IC，8M记忆卡，手柄，导电胶，十字架	55/75/9/2/2
组装对战线，S线，手柄插口，原装手柄	15/15/80/100	XB原装手柄/遥控器/铁盒电源，GC原手柄	260/200/45/180
Psone原装光头，记忆卡，原/组装专用电源	198/8/35/25	**配件邮费每次5元，快件15元，快件10天左右可到达**	

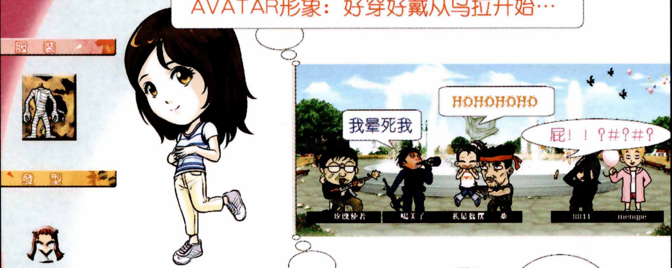
wula 乌拉多媒体社区

http://www.wula.com.cn
clubmaster@wula.com.cn

几百上千种的服装、发型、首饰、宠物、道具……

随意搭配六种表情 充分展现你的魅力！！！

MM：老公，我想要新衣服，我要嘛要嘛！
GG：好好好好，买买，你要哪件？
AVATAR形象：好穿好戴从乌拉开始…



你有够帅的游戏喷图吗
到WULA来！
虚拟形象细腻喷！
游戏喷图新境界

朋友就像片片拼图，
结合后构成一幅美丽的图画，
如果不见了一片，
就永远都不会完整，
你-就是我不想遗失的那重要-
——AVATAR拼出真朋友

北京耐迪克网络技术有限公司
Beijing NETEC Network Technology Co., Ltd.
电话：62973371转8010 传真：62971869

合肥梦幻电玩

欢迎各地玩友光临、选购

各类主机价格可能不是最低，但品质绝对保证，售出产品保修三个月，终身免费维修。

PS Ⅱ	直读现改	1400元
X-BOX	直读现改	1700元
NGC	直读现改	1350元
GBA	中国产日版	500元
GBASP	中国产日/美/港版统价	780元
GBC	日产	380元
GBP	国产	190元
PSone	中国产日/美/港版统价	420元

不求最低 只求实在

游戏软件每张4元、游戏卡等值贴换每次10元（请多写备换品种以备选择）可玩游戏的液晶电视360元，多种原装组装、配件，因版面不能尽述。



另高价大量回收各类流行主机、随身听，有外单渠道销往第三世界、本广告长期有效，欢迎电询，勇跃出售，量大更优。

梦幻总店
地址：安徽合肥安庆路156号
电话：0551-2646323
联系人：徐雪松

合肥彩虹分店红星路36号商之都向东100米
电话：0551-2628583
滁州扬扬分店，明光路204号
电话：0550-3022771

专业邮购 北京信宏威达游戏集团

汇款地址：北京100077信箱5分箱 收款人：信宏威达
邮编：100077 咨询电话：010-87251022/66/88



GBA 490元 | PS2完美直读 1590元 | XBOX完美直读 1820元 | PSONE 450元 | NGC 1380元 | MP3/CD/VCD/随身听 380元 | 新款GBA SP 790元

GBC彩机 350元 | GBA128M烧录器+卡 350元 | GBA电视接收器 230元 | 头戴液晶显示器 890元 | 美版DC 620元 | GBA摄像头 320元 | 便携液晶电视 380元

CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB游戏。免邮费！同类产品国际市场售499美元。(数量有限欲购从速)

690/套



信宏威达集团独家代理价

功能简介

1. 数码照相机功能——60万像素，可加背景、修改
2. MP3功能——任意下载，中文显示歌名
3. 掌上图书功能——图书浏览，自动翻页，任意下载
4. GB游戏功能——兼容市场上所有GB游戏
5. FC模拟器功能——自带模拟器，游戏电脑下载
6. 无线收发E-mail——可插入图片
7. 掌上商务通——具备掌上PDA所有功能
8. 手写笔输入——中英二种字体识别
9. 连接手机发送自拍照片——支持彩信业务
10. WindowsCe系统——具备电脑所有的功能
11. 录音功能——最长储存一小时录音
12. 记事本、计算器、Execl功能、换算器
13. 卡拉OK功能——合成录音播放
14. 数码摄像机功能——最长可摄录30分钟
15. 电影功能——兼容MP4，MPG格式电影

邮费 40/套

特价套餐

A：PS2套	39001主机+完美直读+双振柄+记忆卡+支架+遥控器+游戏	1790元
B：GBA套	主机+充电器+包+GBA卡任选一盘	570元
C：PSone套	主机+便携液晶屏+充电电池+双振柄+8M记忆卡+游戏	790元
D：SS套	全新JVC土星+双原装柄+记忆卡+加速卡+游戏	370元

套餐邮费40元单机30元GBA及配件10元

DC－MP4解压卡 99 DC中文上网器 190 PS2原装记忆卡 118 90万像素日本原装相机 490

特价3D立体电子眼镜100元免邮费

其它

规格：12×8×3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010-87251088，大宗要货：13051007188

全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使10小时以上。中文说明书。

可选配件：16M/32M/64M/128M内存(买卡免费赠送游戏、图书、歌曲)390/490/590/790元电脑读卡器190元，系统资料、游戏、恢复光盘90元。

现在购买，免费赠送：手机号码查询系统，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS

声明：本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元／件。

PS2 30006/30000/39001(完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏)	1250元
NGC松下DVD（双手柄、记忆卡）	1550元
DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏）	450元
PS ／PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏）	320/390/340元
GBA（送卡）	370元
NGC（手柄、电源）	950元
3DO（双手柄、游戏）	320元
SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏）	300元
GBC/GBP/GB/GG/SEGA游牧民手掌机(均送卡)	280/140/100/250/290元
WSC/WSS神奇天鹅（均送卡）	330/200元
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机/SNK光碟机(送所有游戏)	880/430元 ／320元
DC ／ PS ／ SS拆件机	80元
MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库）	260元
便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机）	310元
PSone 便携液晶屏	270元
PC原装罗技方向盘	220元
PS2/PS双人震动大摇杆	100元
SONY原装CD(线控耳机)	230元

DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

中国西南电玩第一店

全新装修全新感受　新朋老友更上层楼

夏日送清凉 活动时间：2003. 4月—8月
凡一次性购买卡通书100元以上者可获赠精美卡通、游戏手机绳一根

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商
批发热线：028-88178037 传真号码：028-83361193
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱 肖忠发(收) 邮编：610051
门市部地址：成都市百脑汇5楼509 电话：028—85433602
邮购查询热线：028—83414399、89010603　投诉电话：028-88069212
邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根，80元以下赠送精美小礼品一份。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

火星电玩 marsgame.com
由火星电玩发起的火星联盟
倾力打造电玩+动漫航母
为你提供优质产品+服务

32开漫画书(以下书籍售价均含邮费)

SM001纯情房东俏房客	14卷/2合订本 45
SM002银色舞台	12卷/2合订本 44
SM003百鬼夜行抄	11卷/2合订本 40
SM004天上天下	12卷/2合订本 40
SM005龙狼传	28卷/5合订本 100
SM006帅气女朋友	12卷/2合订本 40
SM007X战记	19卷/3合订本 65
SM008神风怪盗贞德	7卷/1合订本 25
SM009薄荷关系	6卷/1合订本 25
SM010甜蜜告白	30卷/4合订本 25
SM011天使红河岸	30卷/4合订本 85
SM012天使禁猎区	20卷/4合订本 80
SM013美少女战士	18卷/3合订本 65
SM014红茶王子	18卷/3合订本 65
SM015性感保镖	6卷/1合订本 25
SM016恶魔爱神	6卷/1合订本 25
SM017恐怖宠物店	11卷/2合订本 40
SM018圣斗士星矢	28卷/4合订本100
SM019玻璃鞋之吻	6卷/1合订本 25
Sm020火王	13卷/2合订本 40
SM021Good morning cool	12卷/2合订本 45
SM022湘南纯爱组	28卷/5合订本100
SM023烈火之炎	36卷/6合订本120
SM024真假朱丽叶	6卷/1合订本 25
SM025神龙之迷	38卷/8合订本165
SM026香波球美女	7卷/1合订本 25
SM027甜心战士	6卷/1合订本 25
SM028DNA	6卷/29合订本 25
SM029失眠夜晚	6卷/1合订本 25
SM030新撰组异闻录	6卷/1合订本 25
SM031爱的历险	6卷/1合订本 25
SM032就是现在	6卷/1合订本 25
SM033双面小魔女	6卷/1合订本 25
SM034裸足天使	6卷/1合订本 25
SM035OK 女孩	7卷/1合订本 25
SM036银之勇士	7卷/2合订本 25
SM037思春期未满	6卷/1合订本 25
SM038流濑悠宇短篇集	6卷/1合订本 25
SM039金田一少年事件薄	27卷/4合订本100
SM040恋物语	12卷/2合订本 45
SM041偷偷爱着你	21卷/3合订本 45
SM042铳梦	12卷/2合订本 45
SM043孔雀王(全传)	30卷/4合订本 90
SM044婆娑罗	28卷/5合订本100
SM045龙珠	42卷/6合订本125
SM046龙珠GT	12卷/2合订本 45
SM047鬼神童子	12卷/2合订本 45
SM048猫之眼	24卷/3合订本 65
SM049少年神驹	12卷/2合订本 45
SM050星座宫神话	18卷/3合订本 65
SM051足球小将-世青篇	18卷/3合订本 65
SM052辉夜姬	19卷/3合订本 68
SM053我亲爱的老公	6卷/1合订本 25
SM054大国主	6卷/1合订本 25
SM055神武	6卷/1合订本 25
SM056人间凶器	6卷/1合订本 25
SM057H2	32卷/6合订本125
SM058火鸟	18卷/3合订本 65
SM059五星物语	10卷/5合订本105
SM060花冠安琪儿	7卷/1合订本 25
SM061通灵王	22卷/3合订本 65
SM062高达王	6卷/1合订本 25
SM063高达0079	6卷/1合订本 25
SM064无限之住人	12卷/2合订本 45
SM065人形师之夜	6卷/1合订本 25
SM066吸血姬美夕	8卷/2合订本 45
SM067吸血姬夕维	6卷/1合订本 25
SM068新吸血姬美夕	6卷/1合订本 25
SM069夜叉鸦	10卷/2合订本40
SM070玩偶游戏	10卷/2合订本45
SM071火影忍者	16卷/2合订本45
SM072暗之末裔	11卷/2合订本45
SM073闪灵2人组	13卷/2合订本45
SM074东京茱丽叶	12卷/2合订本45
SM075来自远方	11卷/2合订本45
SM076麻辣老师GTO	25卷/3合订本65
SM077魔影紫光	11卷/2合订本45
SM078苍之封印	11卷/2合订本45
SM079天地无用	9卷/2合订本 40
SM080水果蓝子	11卷/2合订本45
SM081战神	12卷/2合订本45
SM082月光馆物语	5卷/1合订本 25
SM083圣者	6卷/1合订本 25
SM084DATA	4卷/1合订本 20
SM085河内由佳利杰作集	36卷/6合订本125
SM086辣妹当家	10卷/2合订本 40
SM087一吻定情	23卷/4合订本 85
SM088冰之魔物语	20卷/3合订本 65
SM089GS美神	37卷/7合订本145
SM090爱情躲猫猫	6卷/1合订本 25
SM091芭蕾舞鞋	5卷/1合订本 25
SM092浪客剑心	28卷/5合订本205
SM093灌篮高手番外篇	10卷/2合订本 40
SM094圣子到	33卷/5合订本105
SM095魔卡少女樱	12卷/2合订本 45
SM096桔子酱男孩	12卷/2合订本 45
SM097功夫旋风儿	60卷/10合订本200
SM098犬夜叉	28卷/5合订本100
SM099地狱先生	31卷/4合订本100
SM100城市猎人	35卷/6合订本120
SM101怪奇魅影	16卷/2合订本 45
SM102I`S	15卷/3合订本 60
SM103东京天使保镖	19卷/3合订本 65
SM104不思义游戏	18卷/3合订本 65
SM105IQ博士	18卷/3合订本 65
SM106非常家庭	15卷/3合订本 60
SM107乱马1/2	38卷/6合订本125
SM108梦幻妖子	14卷/2合订本 45
SM109魔法骑士	6卷/1合订本 25
SM110东京巴比伦	7卷/1合订本 25
SM111+1为爱加油	5卷/1合订本 20
SM112少女情怀总是诗	1卷/1合订本 12
SM113三叶草	4卷/4合订本 40
SM114快感乐园	16卷/3合订本 65
SM115绝爱	16卷/3合订本 60
SM116尼罗河女儿	46卷/9合订本185
SM117封神演义	23卷/4合订本 80
SM118齐藤千穗短篇集	6卷/1合订本 25
SM119桃花面具	6卷/1合订本 25
SM120紫花情梦	6卷/1合订本 25
SM121天使之印	2卷/1合订本 15
SM122少女革命	5卷/1合订本 25
SM123武内昌美短篇集	5卷/1合订本 25
SM124芭蕾娃娃	8卷/1合订本 25
SM125白色圆舞曲	3卷/1合订本 25
SM126她和他的故事	14卷/2合订本 45
SM127KISS魔法	9卷/2合订本 40
SM128新世纪福音战士	8卷/1合订本 25
SM129海盗王子	13卷/2合订本 45
SM130蜡笔小新	31卷/4合订本 85
SM131足球小将	37卷/6合订本125
SM132虚幻彼方	11卷/2合订本 45
SM134蓝丝绒战士	8卷/1合订本 30
SM136由贵香织里作品集	6卷/1合订本 25
SM137人形电脑天使心	8卷/1合订本 30
SM138金田一短篇集	10卷/2合订本 40
SM139天之传奇	70卷/4合订本 90
SM140潮与虎	33卷/5合订本100
SM141饭坂友佳子杰作集	6卷/1合订本 25
SM142亚里莎	6卷/1合订本 25
SM145强殖装甲	19卷/2合订本 65
SM146阳光少女	3卷/1合订本 25
SM147棒球英豪	26卷/4合订本 85
SM148卒业M	9卷/1合订本 30
SM150公主军团	12卷/2合订本 45
SM152源氏物语	12卷/2合订本 45
SM153天然少年	12卷/2合订本 45
SM154我们的足球场	33卷/5合订本105
SM157我爱芳邻	12卷/2合订本 45
SM158烙印战士	30卷/4合订本 85
SM159探侦学员Q	6卷/1合订本 25
SM161无赖男	14卷/2合订本 45
SM162暗黑破坏神	22卷/3合订本 80
SM163天使之心	7卷/3合订本 45
SM164棋魂	20卷/3合订本 65
SM166怪医秦博士	22卷/4合订本 85
SM169福星小子	34卷/5合订本105
SM170梦幻恋曲(高濑田香)	10卷/2合订本 45
SM172害羞草（安达充）	7卷/1合订本 25
SM174溜冰娃娃	9卷/2合订本 45
SM175圣石小子（RAVE）	22卷/3合订本 65
SM176公主新娘	11卷/2合订本 45
SM177仁兽芳烈传	13卷/2合订本 45
SM181恋水莲	5卷/1合订本 25
SM185银河铁道999	17卷3合订本 65
SM186机动警察	22卷4合订本 80
SM188精武门	5卷1合订本 25
SM189风魔小次郎	10卷2合订本 42
SM190天子传奇·秦皇篇	28卷4合订本 85
SM191新无敌怪医	10卷2合订本 40
SM192鲁蟒天使	14卷2合订本 45
SM193妖精国骑士	35卷5合订本105
SM195蹦蹦跳跳仙太郎	21卷4合订本 85
SM197近所物语（矢泽爱）	7卷/2合订本 40
SM198NANA（矢泽爱）	5卷/1合订本 22
SM199未完之月	8卷/1合订本 25
SM200非常感应	8卷/1合订本 25
SM201夜叉（吉田秋生）	10卷/2合订本40
SM202影武者德川家康	6卷/1合订本 25
SM203罗德斯岛战记全传	11卷/2合订本45
SM204变奏天使	12卷/2合订本45
SM205圣学员天使	12卷/2合订本40
SM206天马血族	18卷/3合订本65
SM207芳龄同盟会	7卷/1合订本 25
SM209东京爱的故事	6卷/1合订本 25
SM210阿基拉	全8卷 165
SM211霸王传说骁	20卷/4合订本80
SM212人狼草纸	5卷/1合订本 20
SM213地雷震（高桥努）	19卷/4合订本80
SM214出云传奇	14卷/2合订本45
SM215佛陀（手冢治虫作品）	14卷/3合订本60
SM220E级水平	3卷/1合订本 20
SM221守护月天	11卷/2合订本45
SM223灵猫	4卷/1合订本 22
SM224魔法花园（山口美由纪）	5卷/1合订本 22
Sm225白龙传说	14卷/2合订本45
SM226小类人	14卷/2合订本45
SM230超时空要塞七	8卷/1合订本 30
SM231亚里安（安彦良和）	4卷/1合订本 25
SM232魔光迷影（赤石路代）	6卷/1合订本 25
SM233王道之狗（安彦良和）	6卷/1合订本 25
SM234尼禄（安彦良和）	6卷/1合订本 25
SM238新白雪姬传说	5卷/1合订本 20
SM239神风	5卷/1合订本 25
SM240阿尔卑斯玫瑰	9卷/2合订本 45
SM241擂台恋曲	48卷/8合订本165
SM242梦想一世情（高屋奈月）	5卷/1合订本 22
SM243放电美眉（亚月亮）	5卷/1合订本 25
SM244阳光普照（安达充）	5卷/1合订本 22
Sm245吸血游戏	12卷/2合订本45

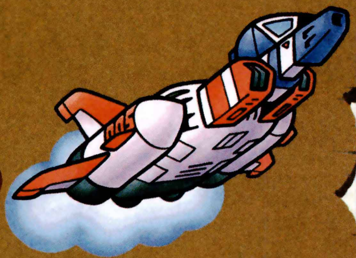
www.marsgame.com
更多产品目录请在网上查询或来电、来函索取

日本名卡通动画DVD9元/张，持会员卡8元/张，邮费15元/次，无论多少。

D001 星辰细雨 1CD
D002 梦幻妖子 3CD
D003 暗黑天堂 1CD
D005-2 灌篮高手电影版 2CD
010-1 乔乔昌险 2CD
D014-1 永尽的华尔滋 1CD
D014-2 G高达TV版 5CD
D014-3 W高达TV版 10CD
D014-5 高达0080 2CD
D014-8 ZZ高达TV版 8CD
D014-13 高在0079TV版 5CD
D014-20 高达0083剧 1CD
D014-7 Z高达TV版 6CD
D014-9 X高达TV版 5CD
D014-11 高达马沙反击 1CD
D014-15 倒A高达TV版 6CD
D014-30 倒A高达OVA 2CD
D014-31 SEED高达 4CD
D017-3 不思议游戏OVA 2CD
D025 饿狼传说 1CD
D029-1 橙露剧场版 1CD
D030 大运动会 2CD
D032 暗黑破坏神 1CD
D035 天空之城 1CD
D037-2 怪医秦博士OVA版 1CD
D038 D N A2 3CD
D058-5 樱花大战活动写真集 1CD
D062-1 幽游白书剧场全集 3CD
D062-2/1 幽游白书TV版第一辑 6CD
D062-2/2 幽游白书TV版第二辑 6CD
D062-2/3 幽游白书TV版第三辑 6CD
D062-2/4 幽游白书TV版第四辑 6CD
D069-1 X战记剧场版 1CD
D069-2 X战记TV版 4CD
D076-1 真.孔雀王 1CD
D074 梦幻街少女 1CD
D082-2 超时空要塞加强版 2CD
D082-4 超时空要塞(太空堡垒) 3CD
D082-8 超时空要塞OVA版 1CD
D089-4 龙珠热血热斗 1CD
D089-5 龙珠神龙传说 1CD
D093 龙猫 1CD
D099 百变狸猫 1CD
D103 圣传 1CD
D106 风之谷 1CD
D109 魔法提琴手TV版3CD
D110 魔女宅急变 1CD
D111-3 秀逗魔道士TV版 I 3CD
D111-4 秀逗魔道士TV版 II 3CD
D111-5 秀逗魔道士TV版 III 3CD
D118-1 新世纪福音战士TV版 3CD
D123-3 浪客剑心镇魂歌 1CD
D123-4 浪客剑心追忆篇 2CD
D123-15 浪客剑心星霜篇 1CD
D131-2 罗德岛战记(英雄骑士) 3CD
D134 宫崎峻全集 6CD
D148-2 攻克机动队剧场版 1CD
D158-1 北斗神拳剧场版 1CD
D158-2 北斗神拳TV版(卷一) 7CD
D158-2 北斗神拳TV版(卷二) 7CD
D160 强殖装甲 II 2CD
D162-2 洛奇亚—爆诞 1CD
D162-3 洛奇亚—逆袭 1CD
D162-7 宠物小精灵—结晶塔 1CD
D162-8 宠物小精灵—探险队 1CD
D181 霸王大系—续集 1CD
D188 银河英雄传说 1CD
D195-1 魔法骑士TV版 6CD
D209-1 吸血姬美夕剧场版 1CD
D209-2 吸血姬美夕TV 3CD
D223 猫眼TV版 8CD
D225-1 宇宙骑士TV版 5CD
D225-2 宇宙骑士 II 1CD
D245 幽灵公主 1CD
D246-1 纯情房东俏房客TV版 3CD
D306 小魔女 1CD
D308 点头妖精雪风 1CD
D319 魔法少女 1CD
D500-1 圣斗士剧场版全集 3CD
D500-4 圣斗士海皇篇 3CD
D500-5 圣斗士星矢黄金十二宫 8CD
D500-7 圣斗士北欧篇5CD
D500-9 圣斗士冥王篇 3CD
D506 岁月童话 1CD
D513 魔法少年 1CD
D520 学园侦探团TV版 4CD
D525 听到涛声 1CD
D526-5 太空战士10CG 2CD
D527 青之六号 1CD
D531 再见莹火虫 1CD
D535 彼男彼女故事 3CD
D573-18 柯南瞳孔中的暗杀者 1CD
D573-18 柯南人鱼失踪记 1CD
D573-25 柯南怪盗基德 1CD
D573-27 柯南天国倒计时 1CD
D573-30 柯南二十年后的杀机 1CD
D573-92 柯南贝克街亡灵 1CD
D573-116 柯南情人节的真像 1CD
D573-119 柯南犯罪的遗物 1CD
D817-1/1 犬夜叉TV版（一卷）4CD
D817-1/2 犬夜叉TV版（二卷）3CD
D817-1/3 犬夜叉TV版（三卷）3CD
D817-1/4 犬夜叉TV版（四卷）3CD
D817-1/5 犬夜叉TV版（五卷）3CD
D817-2 犬夜叉剧 1CD

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地



读者来信大汇总，游戏秘技大集结

第2次スーパーロボット大戦α

天地会会长兼α队指挥官讲话：

1、由于最近在攻关α2三周目中，所以这次献上大揭密。
2、随时欢迎大家的α2绝密补完。
3、继续奉行绝密至上，展示给大家更新更经典的秘技。

PS2	第二次超级机器人大战α
游戏推荐度:9	秘技实用度:9

●隐藏机体

★υガンダムHWS

第43话前υガンダム的武器改造为5段以上就可得到。

★Hi-υガンダム

第38话时让アムロ换乘BWSリ・ガズィ，在战斗中分离为MS形态后与シャア战斗1次以上，第43话终了时Hi-υガンダム就可得到。

★フルアーマーZZ

第33话用トビア单体攻击击坠エレゴニア，第43话就可得到。

★クロスボーンガンダムX2

超级系男主角的第15话，真实系的女主角第10话，攻击クロスボーンガンダムX2到血红状态而不击坠，过关后就可得到。

★アーリー・ウィングガンダム



在第32话终了时，ガンダムW系的五位机师等级合计为170以上就可得到。

★ガンダム试作2号机

第37话时コウ的击坠数在80以上并击坠此话中登场的ヤザン，过关后就可得到。

★キュベレイ

第49话战斗中出现分支时选择与ハマーン休战、第52话ハマーン如果在敌全灭时仍生存，过关后就可得到。

★量产型キュベレイ

ハマーン加入时，如果プル与プルツー的击坠数合计在30以上就可得到。

★ブレンチャールド

真实系女主角第19话用勇说得カナン，再击坠カナン小队中除カナン外的其他两机后，カナン就会撤退，第29话カナン与ヒギンズ就会开着ブレンチャールド加入我方，使用超级系主角时则会自动加入。

★トトゥガ

第49话战斗中出现分支时选择与ハマーン休战、第52话ハマーン如果在敌全灭时仍生存，过关后就可得到。





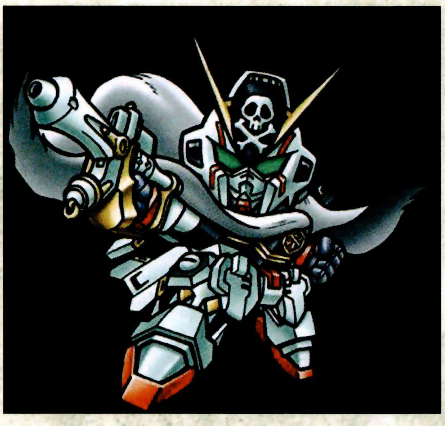
●机体换装

★我王凯牙的スターガオガイガー（换装）

第46话的分支选择去日本的路线，第47话前狮子王凯的地形适应改造为全S，第47话ガオガイガー的HP500以下时用单体技最后一招或合体技黄金雷神锤解决EI-01，第48话开始时入手ステルスガオーII换装，此时也会多出一招全员通大的合体技。

★ガンダム试作2号机的アトミックバズーカ(换装)

第49话终了时的分支选择拒绝与ハマーン休战，第55话就可入手。



●隐藏人物

★ハマーン

第49话战斗中出现分支时选择与ハマーン休战、第52话ハマーン如果在敌全灭时仍生存，过关后就可加入。

★タケル

超级系男主角路线的第19话用ジーグ击坠タケル，第22话就会加入。

★カナン

真实系女主角第19话用勇说得カナン，再击坠カナン小队中除カナン外的其他两机后，カナン就会撤退，第29话カナン与ヒギンズ就会开着ブレンチャールド加入我方，使用超级系主角时则会自动加入。

★ラドラ

超级系男主角路线第23话用流龙马说得他一次，在第24话时用流龙马再与之战斗一次（注意不可击坠他），第24话结束时就会加入，而且巴武藏会因为被他救出而不会死，ブラック・ゲッター也可以保留。（但要到第29话后才会重新加入）

★ドレル・ロナ

第38话，让キンケドゥ与ベラ分别与他战斗一次，第49话选择与ハマーン休战后就会加入。

★バーンズ（真实系女主角路线限定）

第5话让トビア与バーンズ战斗一次，第32话再让トビア与ギリ战斗一次，MAP CLEAR时トビア、ギリ、バーンズ都生存的情况下，第49话快终了时，选择与ハマーン休战、第51话让トビア与ギリ战斗后，不击坠バーンズMAP CLEAR后加入，如果49话选择不与ハマーン休战，第55话让トビア与ギリ战斗后，不击坠バーンズMAP

CLEAR，56话加入。

●隐藏武器

★Zガンダム：“ハイパービームサーベル”与变形后的“最终突击”

第38话让カミーユ搭乘Zガンダム与ヤザン战斗后，ヤザン未被击坠时习得。

★ZZガンダム：“ハイメガキャノンフルパワー”

第33话结束后的分支选择アクシズ路线，第36话让ジュドー乘坐ZZガンダム与ハマーン战斗（但不要击坠且满足胜利条件）后入手，第33话如果选择“月へ向かうと思う”路线，第38话,让ジュドー乘坐ZZガンダム与シャア战斗（但不要满足胜利条件）后入手。

★ラー·カイラム：“核ミサイル”

第49话终了时的分支选择与ハマーン休战后入手。

★クロスボーン·ガンダムX1：スクイウウィプ

第38话或39话（皆可），让キンケドゥ与ザビーネ战斗（将ザビーネ座机的HP减到50%以下或击坠他），第43话就可得到。

●游戏的秘密

★本作中的母舰相当好用,除了出色的命中率及每位舰长都有“必中”指令外,由于母舰的大体积伤害加成，和丰富的全员通打兵器都是其优势，最重要的是本次的机体回舰补给不会降气力，且居然可在母舰移动后再从舰内发进,很好用的设定。



●二周目的秘密：

游戏进行二周目接续前次存档时，游戏中的资金和机师的PP点会有一定数量的保留，且会在三周目中累计。

星尘大海：最近已经在热血机器人的世界中冲杀而忘了其他，眼镜厂果然很用心作游戏啊。

GBA 世界传说2·换装迷宫

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

●野外不用道具换装法

城外战斗时，使用道具“へんしんステッキ”，可以换服装；你会发现换装道具一个都没减少。

●TP、HP不用道具回复法

前提也是站在记忆点上（城内便可直接使用下法），把身上的服装换成比较低等级的（建议换成LV1的），然后再换回来，会发现TP比原来增加了，重复此操作1-2次就会加满，在这时，如果有件会HP回复的衣服，先将HP加满，然后再回复TP，便可节约一些道具。

●有趣的BUG

与女忍者“すす”“一起修行时，她会一招“し”ぅぃ也”，就是召一只青蛙，骑在上面，青蛙出来吐火，在此招刚一结束，按SELECT,会弹出指令栏，按A一下，然后按左、右键,会发现青蛙离开了“すす”的脚,随你按的左右，在画面中移动。

希望能登出此技，让大家一起研究一下。也希望小编们在作杂志的同时要多保重身体。

——湖北 李士禅

星尘大海：GBA上出现此作真是玩家们的福气，GC版传说系列最新作期待中。



↑全3D的表现手法看来需要适应一段时间呢。

XB 疯狂出租车3

游戏推荐度：9　秘技实用度：8

●目的地表示取消

在人物选择画面中按住黑键，再按A键决定。光标显示取消：在人物选择画面中按住白键，再按A键决定。（注：以上两种秘技可一起使用）

●车速显示

在游戏进行中接上另一个手柄（注意接的手柄要在原来使用手柄左边的插口），然后按住这个手柄的START键，再同时按L、R键5次。

●视点变更

同上面一样要接上另一个手柄，按住这个手柄的左类比摇杆，再按X、Y、A、B、黑、白六键中的任何一键。

●全隐藏项目开启

在主画面后的游戏菜单内，同上面一样接上另一个手柄，然后在三秒钟内按住L、R、X、Y和左右类比摇杆不放，出现效果音即表示成功。

——河南 牛涵

星尘大海：注意，电击6中有极强的CT演示，不可错过。

PS2 武装生存者3

游戏推荐度：7　秘技实用度：7

●无限子弹

只要把游戏穿版一次就可以SAVE一下，只要重新读档开始游戏，穿版后又可以SAVE一次，再次读档开始……如此反复穿版5次，就可获得无限弹药模式。哈哈！可以搞大屠杀了。

——河南 牛涵

星尘大海：稍稍用心的系列最新作。

PS2 捉猴记2

游戏推荐度：8　秘技实用度：8

●全部关卡隐藏猴子

★第1关公园 在中央自由猴子像下的一个大灯中。

★第2关微风村 在村子里的一个小石头风车中。

★第3关码头 在中央石台里的一个大石箱子里。

★第4关街道 藏在斗牛场外围的石墙中，用探测器可以找到。

★第5关城堡 一只藏在游戏开始时的某个石碑中；另一个在画室中，用水枪将壁炉的火熄灭，再用拳套将壁炉打开。

★第6关工厂 开始处墙上的某一个通风口之中。

★第7关赌城 酒吧内入口左边的点唱机里。

★第8关忍者城 竹林中央的大石头内。

★第9关雪山 在不断掉下石头的地方，不远处有个石箱，猴子就藏在石箱中。

★第10关山谷 在喷火机器人附近的大石头里。

★第11关沙滩 开始处沙滩上方的猴子雕像内。

★第12关少林寺 在庙中央地下通道里的一个大花瓶内。

★第13关猴神殿 在地区最深处，右边尽头的一个铁箱内。

★第14关金字塔 一只藏在右边小金字塔内其中的一面墙内，一只藏在大金字塔里悬浮平台左上方房间的墙壁里。

★第15关海贼岛 在宝箱房间里最大的一个宝箱中。

★第16关冰山谷 温泉上层的圆弧顶小屋内。

★第17关森林　第二地区，石梯机关之后路边的铁箱中。

★第18关都市大楼　一只在印有通缉犯头像图画后面的墙里；一只藏在最后桥上的大铁箱内。

★第19关基地 在大飞碟内。

★第20关月球基地 打最终BOSS前的那个猴子石像里。

——河南 牛涵

星尘大海：说起来还真是PS捉猴一的时代更快乐呢，简单的多边形，简单的乐趣。

PS 偶然遗迹

游戏推荐度：7　秘技实用度：7

●轻松升级

首先要在队伍中有使用双手剑或细剑（逆剑必备）的人物，在“炼狱”的第一关，第二次来时，在出口处会有提示“是否离开”，选“否”，原地转身。然后按住“口”键不放，经验上升很快!基本上2~3个小时后就能在以后的关里横着走了。

●钱！钱！满天飞

在上述升级地点，当使双手剑的角色可以将敌人“一击必杀”时，仔细观察，会发现连击数总是在“7HIT”左右断开，但如果从第“4HIT”时开始，赶在连击消失前杀敌，就能突破“7HIT”，小心打，会发现“11HIT”左右敌人已经源源不断了，最终“99HIT”，但关键是掉了满地的“雷神之枪”，捡上几组（一组99个），卖掉！钱！钱！满天飞！！

——辽宁 周骞龙

星尘大海：是偶然遗迹的偶然发现吗？



↑注：日语“说服人”的部分发音与木乃伊相同。





通过切换视点，玩家可以观察到周围的情况，敌人和自己的位置自然也就一目了然了。
哇—
轰隆隆隆隆
如果能再有个罗盘就更好了……遗憾啊！
如果反过来变成露米娅的视点，看到的东西又是另一番景象了。
从但丁的视角出发
从露米娅的视角出发
即使是相同的地图给人的感觉也完全不一样…
因为每个任务的流程都不长，所以种类也非常丰富～
有奔跑、攀登、飞行和潜水等等……
除了身手要灵巧外，脑筋也必须开动起来。玩家要想前进必须得破解陷阱解开谜题才行。
终于找到了原来要从这儿跳下去啊……
可是比起动脑子来我还是更擅长打斗作战，呜呜～没办法啊～
道具在路上随处可见。
也有需要破坏才能拿到的道具
我只要一看到就会不由自主地冲上去，收藏家的热血又开始沸腾了。
啊
爱迷路的我，这时候深深体会到了罗盘的重要性……
我到底在哪儿……
良牙二世
当力量积蓄到一定程度，就可以魔人化，能力也会大幅加强，太爽啦～
而且还能选择攻略方法，就算是一个人玩也不觉得辛苦。
因为武器会随着故事逐渐增加。
我喜欢这个。
所以后半段玩起来也更有意思。
如果还有什么要说的，那就是动作了！
主角的每一招每一式都非常的华丽帅气！魔人化后更拥有了压倒性的强大威力！
顺利过关后，大家还可以看看自己的成绩究竟如何。
MISSION CLEAR
D
我也好想…打出S级啊…可是现在…还差得好远…
即使是初学者也能轻轻松松地使出华丽的招数，冲这一点我就得投它一票。
整体的难度比起前作来似乎略有下降，大概是为了照顾没玩过前作的人吧。不过，打穿过前作的人依然可以找到新的乐趣！
但是也有像我这种，虽然玩得还行，但却始终找不到路的人吧。
因为玩过了头觉得头晕的人。
迷路了怎么办
直到最后，我也只打出了D级。

幕末风云与明治维新

——坂本龙马、绯村剑心与贯真人的时代背景

敌人——抗拒潮流的保守派

龙马的军生事业在于倒幕，因此龙马最大的敌人应该是幕府吧？当时的前后任两位将军是德川家茂与庆喜。家茂虽然年轻却体弱多病，龙马曾经在胜海舟的引见下见过家茂，一个是形同「叛贼」的倒幕志士，一个是幕府体制的顶点，两人却相谈甚欢，颇有相见恨晚的遗憾。家茂是成长于深宫的贵胄子弟，虽然等于是实质上的君王，对龙马无拘无束的个性却十分羡慕，这种心理不难理解——中国历代皇帝就有不少这种人，因为宫廷中的肃杀之气、繁文缛节，必定会压得一个正常的年轻人透不过气来！

龙马见到了家茂，不禁感到疑惑：「这就是我一心一意想要打倒的敌人吗？」龙马实在无法怨恨这位年少病弱的将军。

虽说龙马一生以倒幕为职志，但是究其目的，是为了要从列强手中挽救日本这个国家，从封建阶级压迫下解放诸民，于是龙马竟对着这个幕府首脑大谈倒幕大业，并且阻止家茂派遣幕臣中最有能力的胜海舟担任讨伐长州指挥官。以「正常」的眼光来看，这是多荒谬的事！（对敌方统帅说：「请别派最强的指挥官来打我，派个逊一点的吧。」）而家茂竟然也答应了！「如果能打造一个富强的新日本的话，即使延续了260年的德川政权到我这代结束了也好……」家茂的一席话让龙马流下了感激的泪水，并且跟家茂约定：「我一定会打倒幕府！实现这个梦想！到时候，家茂大人跟我一起搭船遨游世界吧！」双方的格局与气魄，令人动容。

家茂最后终于不敌病魔而死去，继任者是末代将军德川庆喜。庆喜后来接受了大政奉运之议，免去了一场将日本全国卷入的灾祸，也让龙马感动不已。



■ 土佐藩上士，右起山田广卫、福冈藤次、后藤象二郎、乾退助

连幕府将军都不算的话，要说谁是龙马的敌人，还真不容易回答。如果只看故事的上半段，这个问题就容易了：土佐藩的老藩主山内容堂，以及以后藤象二郎、乾退助、福冈藤次三人组为首的上士们，这个嫌隙来自于长年以来的阶级不平等。然而后藤等三人，后来全部成了勤王维新派，不但加入了龙马一方的阵营，甚至还变成了龙马的死忠拥护者。前面已经谈过后藤象二郎，现在来看看乾退助。



■ 土佐藩主山内容堂

如果只看了前半部，乾退助（后来改名为板垣退助）实在是一个非常阴险又讨厌的家伙！但是在维新后，他继承了龙马的遗志，投入自由民权运动，担任自由党总理，由于提倡民权受到反动分子的怨恨而遇刺，当时他大声喊着：「即使板垣死了，自由仍不死！」成为千古名言。晚年他很感慨的说：「如果没有龙马，就没有今天的我。」

由后藤与乾的状况看来，龙马没有特定的敌人，即使有血海深仇，阶级夙怨，只要对方能从保守反动的立场改变，他都可以为了「自由民权、四民平等」的理想，把个人恩怨放在一旁，携手努力。

比起来，老藩主山内容堂思想就不如他们有弹性了。虽然文武全才，被誉为幕末「四贤侯」之一，但是他阶级意识过强，打从心里鄙视乡士、平民，早年龙马在江户的剑道大赛中夺魁，虽然乡士也是自己的家臣，但是容堂却因为「乡士打败上士」而大感不悦，丝毫不因「土佐藩士兵权压全场，击败各藩」而欣喜。后藤象二郎为了提振土佐地位，避免被萨长两藩压倒而拜托龙马拟定的「大政奉运」策略，后藤对容堂说是自己想出来的，吞了龙马的功劳，可是话又说回来，如果容堂知道这一介脱藩乡士浪人龙马的计策，心里八成又会不爽，说不定就因此打回票也说不定。

「出身门弟」重于「才智能力」，这就是容堂最大的缺点，也是高官贵族、上级武士抗拒维新的主要理由。除了阶级的桎梏以外，两百多年来对德川幕府的忠诚已经深入骨髓，认为「德川=日本=天下」，「德川灭亡=日本灭亡=天地毁灭」者也很多，这种想法则是属于已经臣服惯了



■ 御前比试，龙马打败桂小五郎，赢得「剑术天下第一」

的下级武士与百姓。还有一种则是既得利益者，这个是任何改革运动或是政权更替时反弹最大的一群。维新后，失去原有特权，生活陷入困境的士族纷纷投靠西乡隆盛向他诉苦，当时西乡隆盛因为提倡侵略韩国失败而下野（他的「征韩论」也有为旧士族打到发泄出口的用意），重义气的西乡在旧士族鼓动下，举兵发动了西南战争，讨代新政府，木户孝允（即桂小五郎）得知他谋反后大受震憾抑郁而终，同乡亲友大久保利通率领政府军镇压，叛乱军不敌，西乡本人于明治10年被斩首，一年后，大久保利通遭旧士族刺客暗杀身亡。至此，龙马的「第一手」盟友，新政府三巨头全数亡故，推动倒幕维新的最前线人物全部走下历史的舞台。西乡隆盛的悲剧，可以说是时代逆流的必然结果吧！这或许就是革命者的宿命——比时代早两步的「先知」洽谈室成为烈士，早一步的「英雄」可以承先启后抓住扭转历史的一刻，但是真正享受到革命权力的果实的，多半是随着潮流走的「后知后觉者」，甚或「机会主义者」。

另外一个更具戏剧性的「敌人」，就是维新志士的死对头，在当时以及后世都赢得不少人气的「新运组」——以近藤通、士方岁三以及冲田总司为代表。

新运组可说是日本有史以来最强的首都治安维护警察，主要的任务就是在于捕杀勤王倒幕的维新志士，维护京都的治安以及幕府的权威。在幕末动乱期间，死在新运组手下的志士不计其数。

说来讽刺，新运组的召集人清河八郎，是龙马北辰一刀流的师史，是个十足的倒幕派，他假借幕府之名，召集了这群武功高强的浪人，表面上是让他们成为幕府官差守护京都，但是实际上是为了在幕府之下安排一支伏兵，好在倒幕派起义时里应外合。可是千金难买早知道、万分无奈没想到，清河本人在新运组结成没多久就被人暗杀，而新运组就此阴错阳差地变成了货真价实的「幕府走狗」！想必清河九泉之下有知也会懊丧不已吧！

史载，清河八郎相貌堂堂，高大英俊，口才便给，自视甚高（刚好是跟龙马完全相反的典型，所以两个人难为同门师兄弟，其实不大对盘），总觉得自己是天下第一策士，岂料最后仍被自己设下的计策摆了一道，让千百同志枉自送了性命！

近藤等三人是出身于武州多摩地方的下级武士，学的是「天然理心流」的剑法。虽然有冲田总司这个天才剑客，近藤、土方也身手不凡，不过这个流派毕竟是个「乡下剑法」，还不如此辰一刀流有名。在入主新运组之后，虽然新运组未必个个都是高手，但因采用集团作战的战术十分成功，在几次战斗中都把各自作战的志士们杀得大败，再加上冲田、土方有时亲自出手单挑，少有志士能过得了他们手下三招，从此「新运组」、「天然理心流」名震天下，维新志士闻之丧胆。

这点其实很有趣，先不管新运组与维新志士中，像冲田总司或是坂本龙马这样的强者，新运组总是能赢过志士这方，甚至还能以武术平庸的队士击败、格杀志士这方的高手。同样地，高杉晋作的杂牌军「奇兵队」也能把上级武士组成的幕府军杀得丢盔卸甲。史学家界屋太一在他的《樱花之春》（中译本田聊经出版）中解释了这个现象：「在传统的『武士文化』中，武士不曾集体从事军事行动，不曾住在兵营里，也没有军医、战地僧侣或工兵队，缺乏军队的两大要素：军事组织和自给予自足。」光是在「团体协调行动」的优势上，新运组与奇兵队就轻易胜过了一盘散沙的维新志士或由武士组成的幕府正规军。

由于维新志士经常采用暗杀、暴动等过激行动，甚至还意图挟持神的代理人天皇，以及维新后由萨长藩阀组成的新政府许多不管措施，所以京都百姓，甚至到后世、现代都有人喜欢新运组甚过维新志士，《神剑闯江湖》的作者和月伸宏就是一个例子。

龙马成为倒幕派的精神首脑之后，自然就成了幕府的头号通辑犯，也是新运组狙杀的目标，不过龙马还是一样没有怨恨新运组的意思——倒不是说龙马宽宏大量，而是他的脑子里似乎总是装不下这类的东西——还常常跑到新岁三七发生烟，让这个悬赏要犯进出总部如入无人之境，面子的不在。

其中冲田总司跟龙马倒是有一些有趣的互动。冲田是个「身染肺结核的天才美少年剑士」，完全合乎现在最受欢迎的世纪末帅哥的条件。难怪不少人玩「武士魂」（SNK的格斗游戏）时会把他跟游戏里的「吐血王子」橘右京联想在一起。冲田身佩「菊一文字」的名刀，与人单挑从未落败，在京都拥有广大的女性影迷（啊，这个不能叫影迷，那么叫什么？），他颇欣赏龙马豁达大度的个性，也有许多次偷偷帮助龙马，后来还有小说掰成：冲田总司看似美少年，其实是女儿身，跟土方岁三是青梅竹马，后来暗恋着龙马……啊，扯太远了。



■ 维新志士闻名丧胆的『新选组』

另一个类似的组织叫「京都见过组」，主要是由幕府子弟组成，战力、名气都不如新运组，但是龙马后来却可能是死在见过组手上。

综观这些「龙马的敌人」可以发现，龙马其实并没有真的把他们当敌人，他真正的敌人是「死抱着幕藩体制的保守观念」，对于怀着这些观念的人，龙马会热心地去游说他们，描绘着他心中自由平等的新日本，而不是什么「汗贼不两立」、「恶即斩」这种「只要观念不同，就一定要杀个你死我活」的做法，这也是龙马跟当时两派都不大相同的特点。

～待续～

CITY FIGHT

BANDAI polyvinyl model HG series MACROSS ~ Second Mission ~ use the diorama built by Naoki KIMURA

这次我们为大家介绍的是出现在HG版MACROSS第2弹中的一幕，这精彩一幕的制作人是木村直贵。这个街头战的场景的一角，展现了4架骷髅战斗机与10架天顶星战机的壮烈战斗画面。在这个小而复杂的街景制作中最大的问题就是加工和固定相当的困难，图中所有的机器人均是以纯树脂制作，当然，里面也同时使用了很多的零配件。

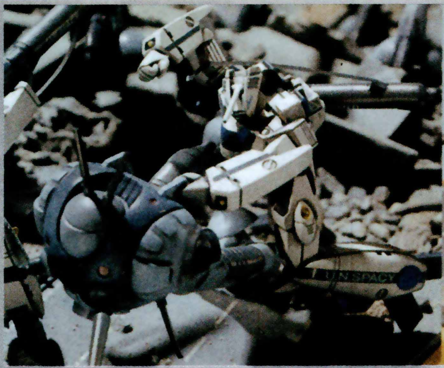
玩具欣赏

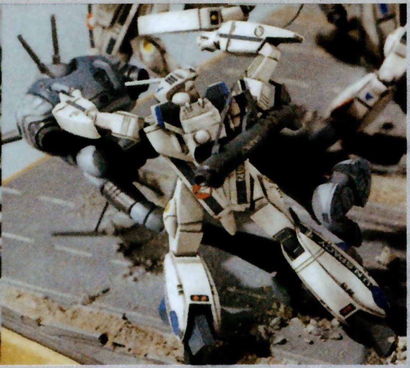


BANDAI的HG版MAROSS最新作以情景模式呈现在我们眼前

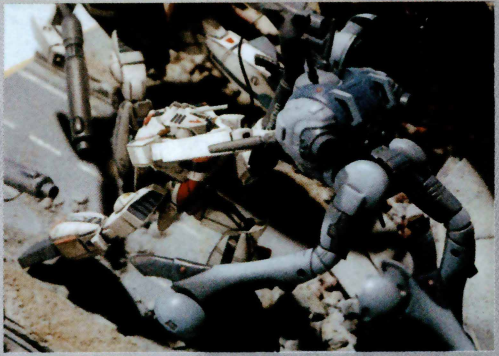


↓情景模型全景。横41CM宽31CM高17CM，共布有骷髅战斗机4架，天顶星战机10架。用苯乙烯泡沫塑料制作的人行道部分，为了显出高低不平贴上了厚纸。路面则根据实际效果贴上了防水砂纸。





↑马克斯正从一架天顶星战机后面紧紧抓住它的背部，另一只手正在提起要给予其痛击。两个机体的重量全部用下方机体的背部支撑，仔细看的话，它们脚下的路面上还贴有细细的标志线，整个场面制作效果逼真。



↑一条辉正在痛殴天顶星战机！而且，被打弯的炮管也忠实地再现出来。以树脂制作的机体非常有金属的质感和重量感，同时这种大小(全高8cm)更能给人以精密感！





↑→正在做掩护射击的福克队长，高举左手正让处于不利形势的队员赶快后退。机体的涂装是重新上的，线条更流畅圆滑，上色也较均匀。



↑被天顶星人压在下面正处于危急关头的柿崎，为了让柿崎机接触地面的右脚能够同时撑住两个机体，这里采用了两条1.22mm的钢丝线进行固定，分别嵌入其腰和脚部。

造型挑战者

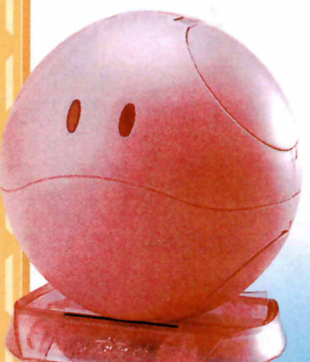
模型 玩具 游戏周边

冲击你的视觉，震撼你的心灵，TV平面中的角色和大家脑中的想象力被实物化展现，本期向大家展示最新面市的哈罗2代小粉红和手办版机器猫等名物，当然还有一些新奇的玩具，大家接招吧！

Character Toy 吉祥机器人 哈罗2 ●BANDAI

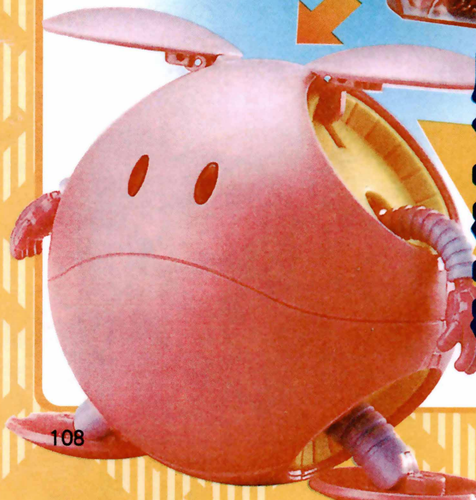
继2002年的首次发售以来，高达系列中大人气的哈罗又多了个新朋友。BANDAI这次推出的“哈罗2”与《机动战士高达SEED》里登场的哈罗一模一样，同为直径10公分，粉色。哈罗2不仅具备发声功能，还搭载了光学感应器，对主人的声音和动作能做出各种更截然不同的反应。哈罗2定于4月5日在日本发售，售价3980日元。

在《SEED》中登场的粉红色哈罗！





↑→哈罗2的台词种类比去年发售的绿色元祖版多了约1.5倍，配音担当则还是三石琴乃小姐。我们期待它有动画中的可爱的音声表现。



伸出手和脚的造型与原作一模一样!!

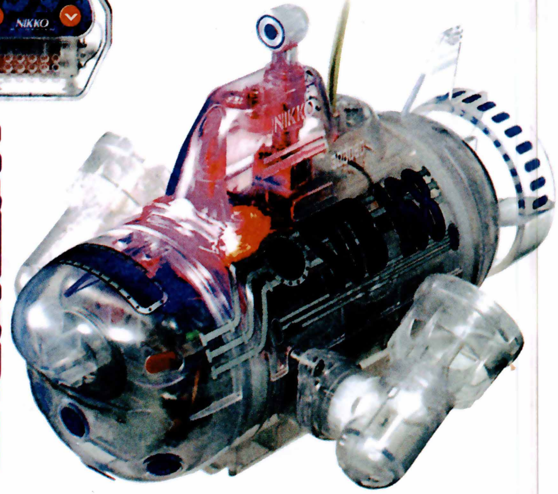
Radio Control SUB-168（Skeleton・Type） ●ニッコー



→双波段型的传信机能够防水，玩家在浴池里游戏的时候可以绝对放心。

专门在浴池或游泳池里玩的遥控潜艇“SUB-168”登场，双波段的遥控器可以令潜水艇做出潜水、上浮、旋转等9种不同的动作。如果再配合遥控器，潜艇内部的LED还会不断闪烁。即使电波传送中断，玩家暂时不能控制潜艇，它也会自动浮出水面，如此体贴的设计确实让人感到非常放心。潜艇SUB-168目前正在发售中，售价6800日元。

红色和蓝色的LED在水中闪烁!!



Relaxation Toy ROOM PALETE ●BANPRESTO

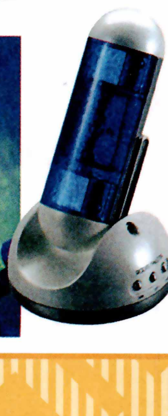
现代人每天过着繁忙的生活，有谁能够治愈我们这些疲惫的心灵呢？答案是BANPRESTO奉献的室内装饰——ROOM PALETE。它能够发出湛蓝而温和的光，通过轻微的摆动使屋内充满深海的祥和气氛，厂家还设计了时间设置，所以不必担心忘记关电源。2980日元发售中。

平常的寝室变成幻想的空间





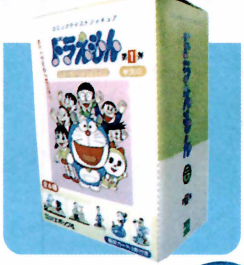
→使用时的感觉就是这样。厂家也在考虑生产其它颜色的产品。



←灯光部分则被设计成像幻灯片一样的风格，大家可以通过变换各种角度来调节光线。

Figure 漫画角色手办 机器猫第1弹 来自遥远的未来之国篇 ●エポック社

漫画版《机器猫》的著名经典场面变成了真实的模型活生生地出现在你的眼前。5个种类的模型绝对能让你怀念起过去和机器猫在一起的美好日子。本产品中还附有详细的插图解说，对该场景的来历进行了说明。价格为每个300日元。



←产品的包装忠实再现了漫画单行本中的内容。但是顾客在购买时并不知道里面装的是哪个场景，看来厂家很精明嘛。



Figure G-taste VOL.3 ●エポック社

人气漫画《G-taste》中所有美丽的女孩子们第三版登场了。这次最新的版本忠实地再现了漫画中美女们的神态，而且这回的服装一律都是水泳衣，可以说是极其的性感啊。而且厂家为每个角色都准备了原创、复刻、完全三种类型的泳衣。每个600日元发售中。



Figure 寺泽武一笔下的角色们 SPACE ADVENTURE COBRA ●KONAMI

漫画大师寺泽武一的著名作品《COBRA》中登场的性感角色们以零食所附带玩具的形式出现在人们面前。模型的种类以歌谱拉为首加上漫画中全部的女性角色共7人。其中相当稀有的模型就是歌谱拉年轻时的样子。在4月28日全部发售，价格为每个300日元。



Topic R/Csite"MINI-Z time"开放

不仅在日本，在世界范围内也有极高人气的PARM TOP SIZE R/C car、京都商业的MINI-Z（迷你四驱车）系列的专门网站就要诞生了。这个《MINI-Z time》网站中会介绍最新产品的LOGO、OPTION、链接产品等，还有一些MINI-Z的专卖店的网址也会出现在网页里。对今后想要开始玩MINI-Z的人来说绝对是超便利的网站。而且，现在正在实施每月20台四驱车大奖的宣传活动。详细情报请连接右面的网站。

http//mini-z.jp/
赶快来看看吧



↑每月20台、共计120台MINI-Z的大奖等着你来拿!



SPEAK OUT', DON'T BE AFRAID!

Game bar

游戏点评

责编/星尘大海

PS2 第二次超级机器人大战α

厂商：BANPRESTO　类型：SLG　媒体：DVD-ROM



经过了一年的磨练，眼镜厂终于在PS2上推出了他们看家大作的第二部——《第二次超级机器人大战α》。面对着70%以上重新制作的大魄力战斗画面，不知道全国广大的机战FANS会有何感想，反正笔者着实是感动了一段时间。

与前作相比之下，本作的变化实在太大了。首先就是战斗画面，本作中虽说是70%以上的战斗画面都经过了重新制作，但实际达到了90%以上，加上一年来眼镜厂对PS2机能的越来越熟悉，本作的画面绝对达到了历代的最高峰。在音乐方面的变化就不是很大了，基本上还是前几作那些BGM，几个新机体的BGM也还可以，新的主题歌感觉一般，完全没有热血澎湃的感觉。而新增的四个故事的机体虽然强悍，但是泛用性不强，只能算是个鸡肋吧，不过本作中可以使哈曼·卡恩加入实在是令人兴奋！要知道，在以往的作品中哈曼充其量也只是作为己方援军登场而已啊！

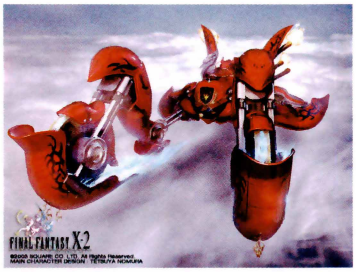
最后不得不提的就是最终BOSS的HP——500000，其实与从前没什么分别，只是省去了N次的“ド根性”而已，不过乍看之下的确很吓人~

——北京 HOSIKAWA

角色：8	操作性：9
画面：10	创意：8
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：30小时以上	

PS2 最终幻想X-2

厂商：SQUARE　类型：RPG　媒体：DVD-ROM



这部《最终幻想X-2》可以说是SQVARE为《最终幻想X》所作的续作。可虽说是《FFX》的续作，但此部《FFX-2》并没有拘泥于原作的操作系统，取而代之的是一套真正属于自己的系统。首先是ATB战斗系统的复活，其次便是独特的“换装系统”。对于前者本人一直持肯定态度，毕竟这才像FF嘛！而对于后者本人更是认为这是《FFX-2》的一大亮点：通过变换不同的服装来改变角色的职业，从而使游戏变得灵活多变起来，大大增加了本作的娱乐度和耐玩度，这也可以说是SQVARE的一大创举了！

本作的音乐是无可挑剔的，它保持了史氏音乐的一贯作风：激情+悲伤。开头动画中的歌曲与尾声部分的歌曲很好的烘托了气氛，两者看似格格不入，实乃相辅相成——激情的后面包含了多少辛酸和悲伤又有谁能知晓呢?剧情方面，一名高一男生的眼泪便说明了一切……

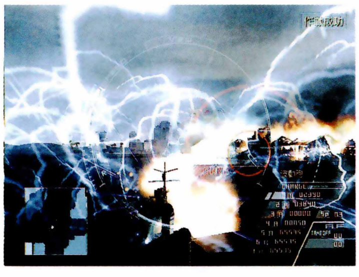
虽然画面上稍有缺憾，但这并没有影响到《最终幻想X-2》在我心中不可替代的地位，无论从各个方面讲，此作都是不可多得的好作品，强烈建议每位游戏达人都来试一试！

——黑龙江 邹文

角色：10	操作性：9
画面：8	创意：9
音乐：10	移植度：——
情节：10	总评价：9.5
游戏时间：永无终结	

PS2 钢铁的咆哮2

厂商：KOEI　类型：STG　媒体：DVD-ROM



光荣近年来真是“黄金滚滚来”啊，《真·三国无双3》的热潮还没有退下，收录了从二战到未来的将近400种兵装的《钢铁咆哮2》又在“好评发售中”了……这种由SLG过渡到STG的转变确实是游戏制作的大进化啊，整个游戏的故事比较没创意：二战时期正在战斗的双方舰队被吸入了平行世界当中，之后更受到帝国军舰队的攻击，为了能够生存下去，这些本是敌对的国家结成了联盟来对抗帝国军。这样就可避免世界人民敏感的战争话题了。

角色：8	操作性：8
画面：8	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：5	总评价：8
游戏时间：20小时左右	

游戏开始后，玩家可以在美、英、日、德四个国家的舰船发展路线中选择一条来开发自己的战舰。兵装、动力系统、舰载机等等总共接近800种的各类装备，并且还要考虑到舰船的速度、攻击力、装甲、回转性、平衡性之类的很多问题，说她是一款专业级的海战游戏绝不为过。

也许是考虑到了很多玩家没有研究过相关的资料，所以光荣在游戏的购买系统中增加了“成体舰”，也就是购买已经装备完整的战舰。

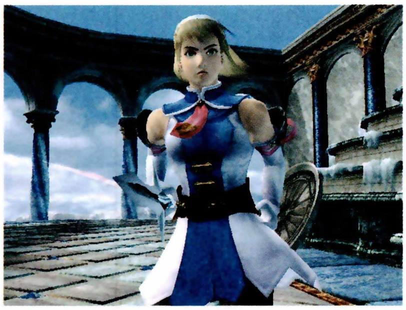
旋转的炮台、漫空飞舞的导弹、还有越来越富的光荣……

——北京 星川明人

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS2 灵魂能力2

厂商：NAMCO　类型：FTG　媒体：DVD-ROM



与前作已相隔数年，平台也由32位提升至128位，游戏的品质当然是……没变！无论是乍一看还是仔细琢磨，得出来的结论都一样，我想FAMI通是怎么也不可能再给满分了。

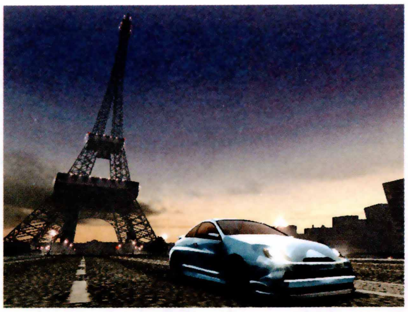
系列的一些特色毫无保留地沿袭下来，亮丽的人设，超丰富的模式，耐玩的收集要素，片头CG复活等等，别说是大众玩家，连我这个差点快看破游尘的人也不得不佩服NAMCO的游戏总是那么丰满，可以撑得你打饱嗝。会赚钱还要会省钱，所以看到了此作的画质相比前作没什么显著提高。舞台的构图充实了一些，有了墙壁的概念，但可能只是基于格斗系统的需要罢了。光影有一定强化，角色的投影能如实反映在对手身上，人物建模方面除了对面部处理有少许意见外（傻）依旧是同类作品中最出色的。尽管如此，有时候还是分不清在玩哪一部，小细节无法对整体视觉产生什么影响。本作最受争议的还是操作，容貌古怪的两个人翻来统去，胡抡乱砍，手里的操纵柄噼啪乱响的时候真有些哭笑不得。

——苏州 张楷春

角色：8.5	操作性：9
画面：9	创意：7
音乐：8	移植度：10
情节：——	总评价：8.5
游戏时间：3小时	

PS2 湾岸·午夜俱乐部2

厂商：ROCKSTAR　类型：RAC　媒体：DVD-ROM



在各种华丽画面和严密操作类赛车游戏泛滥的今天，往往有很多公司摒弃传统的赛车思想，而是大胆地采用“非法飚车”这个发达国家中都会存在的犯罪问题作为题材，之中最为出名的就是[元气]GENKI（就是《首都高》系列、《街道BATTLE》的开发商）。

但是开发商ROCKSTAR(《GTA》的开发商）的最新作品《湾岸》却打破了这个一家独大的局面。奔驰的火花、旋转的警灯、还有宏大的夜晚沿海城镇，这些就是构成这个最新的飚车游戏的全部。玩家在游戏中要做的就四处寻找车手并且将他们一个个击败。

就整体而言，这个游戏制作得还是比较出色的，传统的美式游戏画面；音乐方面则是继承了《GTA》中那种电台广播的形式；操作感虽不及《GT》等大作出色，但也未至令人无所适从的地步；而很多的附加系统更是为游戏添色不少。

注：自制力差的司机同志们请不要玩此游戏。

——北京 HOSIKAWA

角色：6	操作性：8
画面：8	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：6	总评价：7.5
戏时间：约20小时	

GBA 最终幻想战略版A

厂商：SQUARE　类型：SLG　媒体：卡带



当看到游戏时给笔者的第一印象就是很幼稚，但上手以后，感觉这部作品是从另一种方式来表达它的世界观的，

这部作品采用了PS上圣剑传说的空间设定系统，使得游戏的自由度达到了空前绝后的高，多达300个的任务会让你有一种忙不过来的感觉。

游戏的画面还不错，发色数也很多，绝对养眼。在剧情上更像是一部格林童话，给人一种返老还童的感觉（笑）。加上自由度很高的转职系统总会让你找到适合的人选，编出自己一个很个性化的队伍。

但是大作也有缺点，比如主干剧情太短，一共只有24话，主流程太短，让人兴犹未尽，在音乐上也不敢恭维，说句一家之言，FC上的最终幻想都比它动听些，虽说机能有限，但还不应该是这种水平呀。怎么说也是128M的啊，至少比FC要强不少啊。

这部作品是号称能玩一年的游戏，但笔者只28小时就穿了，感觉太快了。大不满的就是笔者在爆机后也未能听到ZONE的《白い花》，残念……（好想听）

——蚌埠 赤红十三

角色：7	操作性：8
画面：9	创意：9
音乐：7	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：28小时	

PS2 马克斯·佩恩

厂商：EA·SQUARE　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



经过了N年的开发，《马克斯·佩恩》这款创新的动作游戏终于发售了，不过最初也只有PC版的，而PS2与XBOX版都是之后移植的版本，不过由于PS2机能的限制，画面的效果可谓相当普通（片头中纽约空警的直升机就是拖着一个硬硬的立方体飞出来的），而且在游戏后期，敌人成群的时候不用进入“子弹时间”系统就可以勉强达到那种效果……大汗，竟然慢到这种地步。操作方面随不及PC的键盘、鼠标来的方便，但也算是满体贴的设定了——可以根据玩家的习惯来设定准星的移动速度以及角色的旋转速度。

本做虽然是移植作品，但是却任何新增要素都没有，甚至穿版后增加的新模式都一模一样，实在怀疑开发商到底是为了什么而一直家用机版本的，唉……忍了。可是没有新要素也就算了，开发商竟然还在移植过程中删减了很多场景，原本可以进入的房门无法再进去了，原本应该有补给的柜子不见了……

综合以上各点来看……老外做的移植游戏实在不敢恭维……

——北京 星川明人

角色：10	操作性：9
画面：6	创意：10
音乐：8	移植度：6
情节：7	总评价：8
游戏时间：视个人技巧而定	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

GBA 指环王·双塔

厂商：EA　类型：ACT　媒体：卡带



不得不感谢EA公司，把我所喜爱的电影搬上GBA游戏（相信很多人都喜欢），不愧是用了128M的大容量，开头和结尾竟然都采用电影片段，游戏可选择6个角色，均来自电影中，而且不同的角色进行游戏，场景也有所不同，特别是使用甘道夫进行游戏时，还可以碰到在地底大战火魔的剧情。

最让我心动的就是该游戏的音效了，它真有一套，每个角色就连最普通的砍杀声都有好几种，而像莱格拉斯射箭时强弹开的声音，怪物倒地而亡时的声音，别提多逼真了，最恐怖的是堕落值增加时戒灵的笑声，让人听了真是毛骨耸然。

在我看来双塔还是很棒的，只是死后减经验值这点让我略感不爽，虽说游戏难度中等，不是那么容易就亡了的，但到后期经验值极难增长，一下子减去那么多还真有点心碎，这里建议大家多存档，死了就关机重来，可以避开这点。

这款掌机游戏让我感觉很好，很有再看一遍电影的味道，我认为，它是一款不错的掌机游戏。

——江苏　陈帆

角色：8	操作性：7
画面：8	创意：8
音乐：9	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：全角色通关一遍	

GBA GT3 ADVANCE

厂商：THQ　类型：RAC　媒体：卡带



如果前两作给你的感觉是失望，那么请怀着失望的感觉进入游戏，这样你的满足感会更明显！

先来说一说个人比较满意的方面：音乐。本系列的音乐有个特点，那是摇滚味十足，虽然在“震耳欲聋”的马达声中已面目全非，但单独拿出来听，却也能听出制作人的认真。

本作画面可以说有一定进步：在一代中出现的丢帧已不见，地面也更加平滑。前两作在公路，黑夜赛道下看不清路况的情况也有较好改善，看来随着时间推移，GBA的性能越来越被厂商发掘了。

如果仅仅是赛事举杯那么简单，那么本作一定给你更多惊喜，本作模式丰富，其中“连击”模式，比较出彩，在特定赛道中连续漂亮的过弯就可以获得新赛车。其它还有“TIME ATTACK”、“QUICK”模式比较传统。

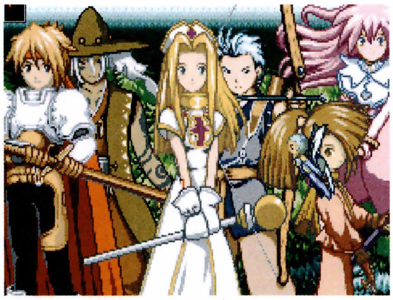
本作正式赛道毫无难度，不过本作回放功能无用，视点频换，眼花，但这些都不能掩盖金子的光芒！有兴趣的话，就给金子擦几下吧！

——辽宁　邓尧

角色：8	操作性：9
画面：9	创意：9
音乐：9.5	移植度：——
情节：——	总评价：8.5
游戏时间：全车	

GBA 世界传说·召唤者的血统

厂商：NAMCO　类型：S·RPG　媒体：卡带



虽然笔者是一位“疯狂”地喜欢着S·RPG和传说系列的玩家，但对于NAMCO为GBA制作的这款游戏多少还是有些反感。毕竟这多少有些骗钱之嫌，而且NAMCO已不是第一次这么做了。

如果是玩过GB上一款叫《口袋王国》的游戏的话，那对这款S·RPG就会再熟悉不过了。所不同的是，本作加入了稍有那么一套的剧情，传说系列人物的登场也许只是为了推动游戏的销量罢了。

从战略性的角度来说，本作实在是有些糟糕，首先是低智商空有其外表的敌方角色，其次则是缺乏变化且画面也实在不怎么样的战场，这样的作品如果非要玩的话，那么理由只有一个：幻想传说。事实上传说的角色们在游戏中的表现充其量也不过是一枚棋子，惟一还能吸引人的，恐怕只有角色们不断地转职变换着形象和能力了。

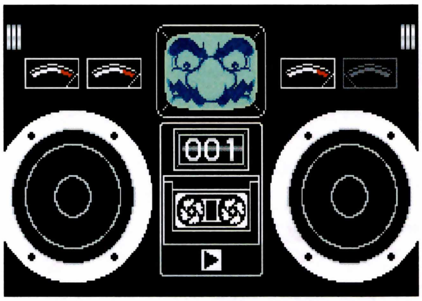
或许是NAMCO不甘这样一部“优秀”的S·RPG被埋没于GB中，包装包装再来GBA上搅和。可是纹章系列不断放出的风声，还有谁会去关注这款实在不算太起眼的S·RPG呢？

——上海　戴佳磊

角色：8	操作性：8.5
画面：6.5	创意：3
音乐：7	移植度：——
情节：5	总评价：6
游戏时间：10小时左右	

GBA 瓦里奥制造

厂商：任天堂　类型：ETC　媒体：卡带



虽然只是一个小游戏的集合，却极大限度地发挥着任天堂创造的本质，实在是令人佩服得很。各种各样的表情也会跟随着游戏而或哭或笑，也许这就是任天堂带给我们的欢乐吧。

与宣传口号“瞬间快感”还是有些差别，这或许是由于游戏衔接的有些过慢，但随着等级的不断攀升会令人有要窒息的味道。尤为让人感动的是许多任氏的经典游戏均以5秒钟的体验出现在迷你GAME里，甚至还有完全红外线画面的VB游戏，任天堂的FANS看到此是否会感动得哭出声来呢？专门设计的VS游戏也创意十足，两人拿着一台GBA用LR键来进行操纵，当中的快乐实在言之不尽。虽然日本手机上早有类似的设定，但对于GBA来说还是新意十足，更何况任天堂绝佳的关卡设计也绝非其它厂商能比拟的。

游戏中大部分的音乐均沿用了前作《瓦里奥大陆》，但豪爽的“叫声”还是让人带入感十足。想想流鼻涕的公主，还有瓦里奥最后拿到的宝物竟是一坨……任天堂的恶搞实在强劲啊！

玩得开心，这就足够了！

——长春　LENY

角色：8	操作性：10
画面：8	创意：10
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：9
游戏时间：无穷大	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS 犬夜叉 战国伽合战

厂商：BANDAI 类型：FTG 媒体：CD-ROM



本作是根据漫画《犬夜叉》改编的同名对战格斗类游戏。《犬夜叉》游戏的平均销量与其漫画的超强人气真是没法比，可见，人气漫画改编的游戏也不一定都会受到玩家的一致认可。

游戏的画面不错，而且收录了原动画的全部重要角色及其声优，剧情模式也加入了与原作故事相关的重要情节，相信这几点就足够让《犬夜叉》的FANS们心动的了。

本作的最大特点是操作方法简单，很容易上手，而且对应振动，不过过于简单的操作也在一定程度上失去了格斗游戏应有的魅力。游戏最吸引人的地方就在于角色们的招式完全忠实于原作，而且使用超必杀技的时候，那大魄力的特写画面更是让人感动。建议各位在游戏之前先看一下“冥加训练场”的招式使用方法讲解，可以更快理解游戏，是个很体贴的设置。在2对2模式中，可自由交替所选的两个角色，还可使出不同角色组合的特殊技巧。总的来说，这是个有些创意的游戏，FANS不可错过。

——黑龙江 李浩洋

角色：10	操作性：8
画面：8.5	创意：8
音乐：9	移植度：——
情节：7.5	总评价：8.5
游戏时间：N小时以内	

PS2 最终幻想X-2

厂商：SQUARE 类型：RPG 媒体：DVD-ROM



史克威尔还是给我们开了一个不大不小的玩笑，穿插在晶球影像中的Lenne这对情侣多少都有些出人意料，而抽丝去茧式将事实真相逐步展示在人们面前的剧情也显示了史氏强大的编剧能力。转职系统的导入令人有种重归SFC时代的味道，作为Fans已不难想象其热销。

尤娜的演唱会实在是让人叹为观止，从虚拟偶像身上散发出的，就是完美的味道。史氏似乎找回了一些任天堂时代创造的感觉，这种创造已不仅仅是来自画面，而是游戏方式，连击系统为平常的战斗系统增色不少。

当然，毕竟已是SONY的家人，从FFX2上看到的更多是流行文化的身影。青年同盟的三位首领典型的是对涉谷青少年文化的肯定，无论从他们的衣装，动作，言谈中，玩家们感受更多的是街头帮派老大的味道，而绝非得以全世界人民托付的希望。或许这多少也同史氏为了FFX2广纂人才有所关联吧，从某种程度上说，FFX2已经背离了其“幻想”的本质吧。

那么FFCC呢？FF12呢？……

——长春 刘赢征

角色：9	操作性：9.5
画面：9.5	创意：9
音乐：8.5	移植度：——
情节：9	总评价：9.1
游戏时间：20小时以上	

GBA 勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心

厂商：ENIX 类型：RPG 媒体：卡带



回想起GBC上的DQ怪兽篇让人废寝忘食的日子，你就可以知道这样的游戏到底有多好玩了。ENIX就是这样，简单的画面，无穷的乐趣。

今作的卖点在于数不胜数的各式职业，事实上这样的作法也的确是很成功的，尤其是对于那些怀念以前DQ和FF转职的玩家来说。职业之间的连携攻击使得战斗时乐趣倍增，有时研究起来都能让人乐在其中。

不过DQ的画面还实在是太保守了，一成不变的主观视角，对于ENIX有意强化的动作和魔法的表演，玩家们已经是麻木得见怪不怪了。与往常不同的是，今作将流程分成了多个章节，从某种角度上来说，这也只是将以前的世界旋涡给换种方式罢了，不同的是这样做在贯穿剧情上还是很值得称道的。

不满的是怪兽的数量减少了，在口袋妖怪红蓝宝石广增妖怪数的今天，ENIX的这种作法实在让人费解。难道是制作周期的限制？又或是传闻中的SQVARE·ENIX合并之后的人事变动导致开发变动？不过，这一点点遗憾也就当作是本作扼杀我大量时光的一点牢骚吧……

——长春 LENY

角色：9.5	操作性：9
画面：7	创意：9
音乐：9	移植度：——
情节：7	总评价：8.5
游戏时间：二周目中	

GBA 塞尔达传说

厂商：NINTENDO&CAPCOM 类型：A·RPG 媒体：卡带



正如游戏中标题所示，本作在一盒卡带中包含了两个游戏。

《塞尔达传说·众神的三角力量》，移植自老牌的SFC，且移植度极高。时光流逝，大作的魅力依旧。那熟悉的人物，熟悉的动作，熟悉的场景都让老玩家感动不已。但是这款游戏对于老玩家而言，除了怀旧之外，就没有什么太多的新意了。

倒是那款原创的《塞尔达传说·四支剑》很有意思。四个玩家一同冒险，一起推动大石块，一起解开谜题，最后还为一两块水晶争得面红耳赤，真是一件相当有趣的事。如果你玩够了复刻版和单人游戏，那就试试这个模式吧。约上几个朋友一起联起线来去冒险，一同享受冒险的乐趣，相信本作不会让你失望。

本作的日版也已发售，我写下这点文字，以祝愿《塞尔达》的日版能有好的销量。完稿前，听说GBA版的最新作正在锐意开发中，E3展上会有更多的消息，但愿它能带给我们更多的惊喜。

——四川 袁天虎

角色：9.5	操作性：9.5
画面：9	创意：8
音乐：8	移植度：10
情节：7	总评价：8.5
游戏时间：15小时左右	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

三十六计与游戏

三十六计第十三计：打草惊蛇

敌力不露，阴谋深沉，未可轻进，应遍探其锋。

此计一则指对于隐蔽的敌人，己方不得轻举妄动，以免敌方发现我军意图而采取主动；二则指用佯攻助攻等方法"打草"，引蛇出动，中我埋伏，聚而歼之。当年任天堂和SQUARE的交恶，老任先按兵不动，后突然发难，在《圣龙传说》上动手脚，使SQUARE投入大量资金的作品血本无归，曾经亲密的合作伙伴也因此翻脸，FF花落别家。

三十六计第十四计：借尸还魂

换代之际，纷立亡国之后者，固借尸还境之意也。

历史上常有这种情况，在改朝换代的时候，都喜欢推出亡国之君的后代，打着他们的旗号，来号召天下。用这种"借尸还魂"的方法，达到夺取天下的目的。历史类游戏一再重演的经典段子就是曹丞相挟天子以令诸侯。业界中，SNK倒闭而KOF卷土重来，便是一向很精明且善于模仿的韩国商人借原SNK拥有的金字招牌KOF来为自己打开市场。

三十六计第十五计：调虎离山

敌既得地利，则不可争其地。且敌有主而势大：有主，则非利不来趋；势大，则非天人合用，不能胜。

不顾条件地硬攻城池是下等策略，敌人既已占据有利地势，又做好了应战准备，就应该巧妙地把敌人诱离坚固的防地，引诱到对我军有利的战区，我方就可以变被动为主动，利用天时地利人和，一举击败对方。调虎离山之计，SLG里也是很常见的，虽然剧情里往往是积弱而固执的主人公上当。但在实战中，诱敌深入然后合围歼之的快乐让人久久难忘。

三十六计第十六计：欲擒故纵

所谓纵着，非放之也，随之，而稍松之耳。

打仗如果逼得"穷寇"狗急跳墙，垂死挣扎，己方损兵失地，是不可取的。放不等于放虎归山，目的在于让敌人斗志逐渐懈怠，体力、物力逐渐消耗，最后己方寻找机会，全歼敌军。三国游戏里，总出现著名的七擒七纵，目的就是削弱孟获的兵力，同时在心理上完全收复对方，而这也是此计的最初由来。

三十六计第十七计：抛砖引玉

诱敌之法甚多，最妙之法，不在疑似之间，而在类同，以固其惑。

战争中，迷惑敌人的方法多种多样，最妙的方法不是用似是而非的方法，而是应用极相类似的方法，以假乱真。

国情特殊，在目前我国这个不健全的市场上，JS们将此抛砖引玉之计可谓用到了极限，只可惜了费力创新的人，君不见世面上已经有NGC外形，PS2外形，甚至XB外形的FC了。

三十六计第十八计：擒贼擒王

攻胜则利不胜取。取小遗大，卒之利、将之累、帅之害、攻之亏也。

战争中打败敌人，利益是取之不尽。但不能只满足于小的胜利而错过了获取大胜的时机，不能只打倒小股兵力而不去摧毁敌军主力，捉拿敌军首领，好比放虎归山，后患无穷。在SRPG游戏中，擒贼擒王的概念可以说无处不在，很多情况下，都是打倒对方的首领，或者制压王座，就算战斗胜利。在业界，大牌制作人成为各家公司向往的人物，在各制作小组中也处于核心位置，因此一旦将他们挖到手，就等于拥有了一只强力的制作队伍，他们就是这需要先擒的王。

三十六计第十九计：釜底抽薪

水沸者，火之力也，锐不可当；薪者，火之魄也，即力之势也，近而无害；故力不可当而势犹可消。

锅里的水沸腾，是靠火的力量。沸腾的水和猛烈的火势是势不可挡的，而产生火的原料薪柴却是可以接近的。强大的敌人虽然-时阻挡不住，何不避其锋芒，以削弱它的气势？战争中也常使用袭击敌人后方基地、仓库，断其运输线等战术，也可以收到釜底抽薪的效果。此计似乎不够道德，但是能取得的成效也是惊人的，SQUARE从QUEST挖走松野泰已，可以说是给这个小公司以致命的打击，再加上后来还有人才不断的随松野流走，更是说明，火（游戏品牌）虽然不可动，但柴（游戏制作人）却可以动，没了提供能量的动力，纵然金字招牌，也将暗淡无光。

三十六计第二十计：混水摸鱼

动荡之际，数力冲撞，弱者依违无主，散蔽而不察，我随而取之。

局面混乱不定，一定存在着多种互相冲突的力量，那些弱小的力量这时都在考虑，到底要依靠哪一边，一时难以确定，敌人又被蒙蔽难以察觉。这个时候，己方就要乘机把水搅浑，顺手得利。卡片游戏总有陷阱卡，发动连锁陷阱，让局面变的微妙，同时迷惑对方的判断，是战局中常用的方法，而真正的杀机，总隐藏在混乱的表象之下，如果没有这些混水，卡片游戏魅力满点，激动人心的一发逆转情况就不会发生了。

三十六计第二十一计：金蝉脱壳

共友击敌，坐观其势。尚另有一敌，则须去而存势。则金蝉脱壳者，非徒走也，盖为分身之法也。

摆脱敌人，转移部队，决不是消极逃跑，一走了事，而应是一种分身术，要巧妙地暗中调走精锐部队去袭击别处的敌人。但这种调动要神不知，鬼不觉，极其隐蔽。因此，一定要把假象造得有逼真的效果。对游戏厂商来说，这一计更多的是用在投资者身上，业界永远是商业的业界，利润报表说明一切，接连几月来SEGA的股票跌跌不休，已经到停盘的边缘，SAMMY挺身而出，救SEGA于水火。难关虽然暂时度过，不过SAMMY的资金也不是压箱陈货，要永远囤积在这里，年报的鬼门关一过，该干啥还干啥。

三十六计第二十二计：关门捉贼

捉贼而必关门，非恐其逸也，恐其逸而为他人所得也；且逸者不可复追，恐其诱也。

关门捉贼，不仅是恐怕敌人逃走，而且怕它逃走之后被他人所利用。如果门关不紧，让敌人脱逃，千万不可轻易追赶，防止中了敌人的诱。可怜的SNK，可谓此计最后一条的完美反面教材，产品战线太长，且不能分清利益轻重，见好就收，才有今日的结果，如果当初不一门心思钻NEOGEO的牛角尖，而是将风生水起的街机事业做好，同时发展其他家用机游戏的制作，即使在街机衰落的今天，也可以“关起门来打狗”，业绩自保应当没有问题。

三十六计第二十三计：远交近攻

混战之局，纵横捭阖之中，各自取利。远不可攻，而可以利相结；近者交之，反使变生肘腑。

大棒和橄揽枝，相互配合运用，与远方的国家结盟。对邻国则挥舞大棒，把它消灭。从长远看，所谓远交，也决不可能是长期和好。消灭近邻之后，远交之国也就成了近邻，新一轮的征伐也是不可避免的。微软不愧是世界第一，那些精巧的商业手段简直可以媲美最老道的政客，当初为了打入日本市场，与在日本有众多核心玩家支撑的SEGA频频亲密接触，状若刎颈之交，凭这一面本土旗帜成为继雅达利之后20年来第一个进入日本市场的洋主机，但是，当SEGA倒下去，镀金消失的时候，微软暧昧的态度说明，SEGA正在离微软远去。

三十六计第二十四计：假道伐虢

假地用兵之举，非巧言可诳，必其势不受-方之胁从，则将受双方之夹击。如此境况之际，敌必迫之以威，我则诳之以不害，利其幸存之心，速得全势，彼将不能自阵，故不战而灭之矣。

处在夹缝中的小国．情况会很微妙。一方想用武力威逼它，一方却用不侵犯它的利益来诱骗它，乘它心存侥幸之时，立即把力量渗透进去，控制它的局势，所以，不需要打什么大仗就可以将它消灭。自古以来，小国依附大国就是不可回避的现实，当今商界，并购风劲刮，大公司控制甚至收购小公司都是司空见惯，否则，KONAMI集团何以成为最强的第三方软件商呢？

待续……

文/LAVINA

游戏制作宝典——《游戏的设计与开发》之导读

《游戏的设计与开发》是一本综合性讲解游戏设计开发的书籍。由本刊特约撰稿人叶丁、叶展先生根据我国游戏业的实情以及游戏开发的技术力现状精心打造而成，最近通过多方面的渠道，我们得到了该书所以面世的原因，以下就是《游戏的设计与开发》一书的缘起篇。

源起

本书的源起有二。一是叶丁在96-97年间在《电子游戏软件》（简称“电软”）上的连载《一场游戏一场梦》，以浅近活泼的语言讲述游戏设计开发的一些问题。限于《电软》并非技术性杂志，自然不能有深入的探讨和阐述。二是2001年我从卡内基美隆大学毕业开始工作后，觉得这几年收集了不少资料，有了些许心得，不如写下来，一则作为这几年思考的总结；二来把一些有用的思想方法和工具介绍给国内的读者和业界的朋友。于是自2001年5月份起动笔，其后由于各种原因，时断时续，拖至2002年9月方告成书。在目前快速出书的风气下，可算慢得如蜗牛爬了。但笔者庆幸没有来自外界的时间压力，可以由着性子慢慢写来。因为写书的过程更是一种加深思考的过程。如果一本书想要有一点思想深度，那是万万急不得的。这也是为什么国外大学有所谓“sabbatical”的制度：大学教授可以休一年的假，什么都不干，到乡间别墅去埋头著述。不少高水平的学术著作，就是这么出来的。当然本书并非学术著作，其中有一些新奇想法，并不高深，只是希望读者能够从中获益。

目的

如何设计和开发游戏，是一项复杂的系统工程。它所涉及的问题错综复杂，其广度和深度，都是个人的绵薄才力和有限视野所无法把握的。因此，本书写作的目的绝对不是说要通过一本书教会大家如何设计和开发游戏。这是不可能的，也是笔者个人之力所不能及的！本书写作的一开始，就是谨慎地定位于仅求比较系统地介绍一些国外游戏业所通行的思想方法和工具。我们知道中国古代神怪小说中的神仙每当遇到危难之时，就会从百宝囊中掏出一物，望空抛去，口中念念有辞。这本书也有点像百宝囊，内容既多且杂。如果我们的游戏设计师、美工和程序员们遇到实际问题解决不了的时候，从书中能找到些许灵感和帮助；或者当我们的有志于游戏的青年们，空有热情而无人指引时，本书能给他们指点一些路数，并将他们的视野拓展一些。若此两点实现，则本书的写作目的也就基本达成了。

读者

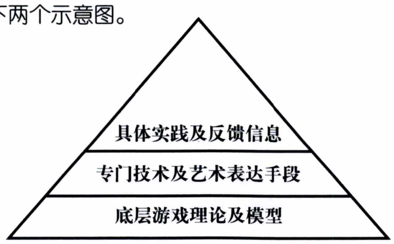
那么谁会来读这本书呢？或者说谁会从这本书中受益呢？这个问题必须是在写书之前就确定下来的，否则连未来的读者是哪些人都不清楚，书写出来也必然是一笔糊涂账。我们知道书大抵可分为两种，艰深型的和广博型的。艰深型的书针对的是具有一定水平的某一领域的专业读者，专注于某一专题，务求精辟专深。而广博型的书则针对刚刚入门还未得要领的普通读者，力求给他们一个关于整个行业或技术领域的全景式的介绍，并不要求把问题发掘得很深。经过反复掂量权衡，笔者决定这本书走广博型的路子，仅在某些重要问题上有限地深入。而本书的读者群，则定位于对游戏开发感兴趣的青年人（广大中学生和大学生），以及游戏开发公司中的年青人，力求他们都能从中汲取营养。

组织

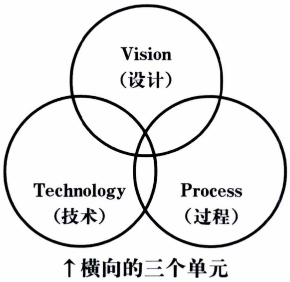
书名为“游戏的设计与开发”，分为六篇二十二章。其中基础篇阐述基本游戏理论和游戏游性等问题；设计篇列出几个游戏设计方面的专题；美工篇集中介绍了二维和三维美工和动画技术；编程篇主要围绕三维图形和人工智能展开；管理篇则探讨软件工程在游戏开发中的应用；教育篇来总结全书。内容基本上涵盖了游戏设计开发的所有主要阶段和层面，力求给读者一个对于游戏设计开发的全景式的描述。

内容

如果我们把设计和开发游戏所需的知识结构体系，沿纵向和横向分别表示的话，则有以下两个示意图。



↑纵向的三个层面



↑横向的三个单元

本书以这两个框架结构为基础，从设计、



美术、技术、管理、文化等诸多角度介绍了游戏设计与开发的一系列方法和原理。

本书中所介绍的技术和思路，一部分是西方游戏界所广泛使用的方法，另一部分是刚刚走出大学实验室的理论和技术。前者经过了时间和实际工作的考验，已经非常成熟；后者虽然还比较单薄，但包含有很多新颖的思路和新奇的想法。了解前者，可以帮助读者打下扎实的基础；了解后者，则可以帮助读者拓宽思路。本书兼顾了游戏设计与开发中的技术层面和艺术层面。介绍技术层面时，着眼于技术发展的总体框架和脉络，力求使得读者们了解某种技术为何而来、如何应用、将来趋势如何；谈论艺术层面时，则着重可控制的可过程化的部分，避免虚化。

本书中你可看到一种全新的视角。你将会认识到迪斯尼的动画法则和戚继光兵书中的格斗要义相合，算法评估的思路和美国国父们的开国理念一致，分类法对游戏性定义的启发，美国陆军指挥及参谋学院的军事史学家的理论是如何影响RTS的设计，时髦的VR技术原只不过是几个世纪人类复现现实努力的延续。你会感悟到文理可以互通，历史知识可以驱动技术发展。这种写法，突破了一般计算机技术书籍的局限性，增加了可读性。

正如前人所说：“汝果欲学诗，功夫在诗外！”这本书将给对游戏具有的无比热忱的你以“诗外功夫”的启发。

本刊特约撰稿人　叶展

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation　Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME　BOY ADVANCE
Wonderswan

天语：GBASP的美版GTA3，圆满爆机。既然敢说是“圆满”，估计不会有太多的人能实现。之所以把本来已经排好的一页研究所全部推翻重来，并重新拍照，就是希望大家都能体验到3D－RAC的美妙感觉。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		PLAYSTATION 2		
5月1日	足球世界战记	This Is Football サッカー世界战记2003	SLG	SCE
5月1日	山佐数字世界SP海一番R	山佐Digiワールド SP海一番R	SLG	YAMASA ENT.
5月1日	**NBA街头2灌篮天国**	NBAストリート2 ダンク天国	SPG	EA
5月1日	驿动的心	Rumbling Hearts	AVG	Princess
5月1日	此花3	此花3 ～偽りの影の向こうに～	AVG	SVCCESS
5月15日	2003开幕版职业棒球	2003年开幕 がんばれ球界王 いわゆるプロ野球ですね～	SPG	ATLUS
5月22日	地狱幻影	ファントム－PHANTOM OF INFERNO－（通常版）	AVG	0SYSTEM
5月22日	青涩宝贝	エリュシオン～永远のサンクチュアリ～	SLG	NEC
5月22日	马克思佩恩	MAX PAYNE	AVG	EA
5月22日	GP大奖赛	GRAND PRIX CHALLENGE	RAC	ATARI
5月29日	梦幻幸运2	ファンタスティックフォーチュン2	未定	GANAIX
5月29日	最终兵器彼女(限定版)	最终兵器彼女(限定版)	AVG	KONAMI
5月29日	最终兵器彼女(通常版)	最终兵器彼女(通常版)	AVG	KONAMI
5月29日	**电脑战机4**	电脑战机バーチャロン マーズ	ACT	SEGA
5月29日	**光荣胜利赛马2003**	Winning Post5 MAXIMAM 2003	SPG	KOEI
5月29日	咖啡·小愿望·魔法	カフェ·リトルウィッシュ ～魔法のレシピ～	AVG	Princess
5月29日	廉价系列之武士·斩一代	SIMPLE2000SERIES Vol28 武士·斩一代	ACT	D3
5月29日	廉价系列之恋爱·青春18岁	SIMPLE2000SERIES Vol29 恋爱·青春18岁	TAB	D3
5月29日	廉价系列之街头篮球	SIMPLE2000SERIES Vol30 STREET BASKET	SPG	D3
5月29日	环球冲浪	TRANSWORLD SURF	SPG	ATARI
6月5日	**J联盟球会创造3**	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!3	SLG	SEGA
6月5日	**幻想水浒传3(the BEST)**	幻想水浒传3(the BEST)	RPG	KONAMI
6月26日	**头文字D特别版**	头文字D Special Stage	RAC	SEGA
		XBOX		
5月22日	超级追踪	エクスチェイサー	ACT	IDEA
5月29日	大战VII	大战VII	SLG	クールキッッズ
6月	**恐龙危机3**	DINO CRISIS3	AVG	CAPCOM
今春	**忍者龙剑传**	NINJA GAIDEN	FTG	TECMO
今春	战斗妖精雪风	战斗妖精雪风	SLG	AQUA
		NINTENDO GAMECUBE		
5月1日	超级人生游戏	Special人生ゲーム	TAB	TAKARA
5月23日	RUNE～金钥匙的秘密	2RUNE2～コルテンの键の秘密～	RPG	FROM
5月29日	魔法南瓜·安&格雷格的大冒险	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	ACT	MTO
5月30日	家庭体育馆2003	ファミリースタジアム2003	SPG	NAMCO
5月	**F-ZERO GC**	F-ZERO GC（暂定）	RAC	NINTENDO/AV
		GAMEBOY ADVANCE		
5月1日	忍术全开!最强忍者大集结	NARUTO－ナルト－忍术全开! 最强忍者 大结集	未定	TOMY
5月2日	洛克人ZERO2	ロックマンゼロ2	RPG	CAPCOM
5月2日	仓鼠故事合集	ハムスター物语コレクション	未定	CultureBrain
5月8日	**恶魔城·晓月圆舞曲**	キャッスルヴァニア －暁月の暁月岡舞曲－	ACT	KONAMI
5月2日	仓鼠太郎4虹色大行进	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ	AVG	NINTENDO
6月5日	魔法国大冒险	フロッガー～魔法の国の大冒険～	未定	KONAMI
6月12日	怪物之门·地狱封印激活	モンスターゲート 大いなるダンジョン～封印のオーブ～	未定	KONAMI

东游记之日文地狱

全新日语情报攻略

VOL.13 三只白痴的卷头寄语……

K1 …………

ミコ 怎么?这么一副惨衰像?

K1 我好像中了“脱力”。

明人 你这机战盲懂什么叫“脱力”吗……

ミコ 你现在有什么感觉?

K1 头晕、恶心、发烧、咳嗽、少痰、四肢酸痛、肌肉痉挛……

ミコ 你没有去医院看看啊?

K1 去了个兽医那里看了一下……结果大夫大叫着什么“非典”就跑出去了……“非典”到底是什么啊?好吃吗?

明人 …………

ミコ …………

K1 …………

明人 …………

ミコ …………

K1 你!你们!跑什么!?



责编/风林

初级玩家必看 初级日语攻略 三只白痴的日语课堂

ミコ 你们以前都是怎么讲课的?

K1 就是这么讲啊讲的就讲过来了。

明人 别听那个白痴胡扯!咱们这次还是好好从头温习一遍以前所讲的东西吧,温故而知新嘛。嗯……从哪里复习呢?

ミコ 要是复习的话,当然应该从最基本的假名复习起了,日语里的假名分为平假名与片假名两种,就简单把它们当成是大小写的关系好了,全部假名的列表……

K1 列表嘛,以前有登过,所以各位读者翻翻旧杂志对照一下好了,我们偷一下懒……

ミコ 对了对了~,学日语首先要掌握正确的发音吧?你们以前有讲过吗?

K1&明人 汗…………

ミコ やっぱりお前たちはバカわね……

K1 あ、あのな……その……我们原来觉得这里教日语应该用不上说或者听这方面,玩游戏能看懂就可以了……

ミコ 又不是没有靠听力与发音进行的游戏,所以要讲的话这也得带上。

K1 好吧好吧……这次就稍微讲一下日语的基础发音知识。

明人 关于发音的问题,由于本杂志无法配送磁带,所以只好由书面表达一下发音的特点,具体如何发音以及发音是否规范标准,建议还是买规范教材比较好。

ミコ 在日语的发音里,假名表中第一行的あ、い、う、え、お叫做元音,是日语发音中的基础,元音发音不正确则会直接导致表达意义错误出现歧义,而听者也会产生误会,因此学日语发音的首要一点就是掌握元音的发音。

K1 这五个元音あ、い、う、え、お的发音,如果用汉语发音表达的话,就是阿、一、呜、诶、噢,这样表达起来是不是方便很多呢。

ミコ 等等……虽然说这种方法确实方便,但是在日语发音学习里却不能算是严格,比如说刚才K1你那"呜"的发音,你的嘴形太圆了,标准的日语发音中う发音时双唇要呈一个扁圆形;还有K1你刚才的嘴唇也太向前突出了,给我收回去些!实在不行就用刀刮一刮;再有舌位也高了点,应该再低些,先去含块铅再来练习……

K1 饶……饶了我吧……

明人 ……这是学发音还是上刑啊?(-_-b)元音的正确发音掌握后,其它的假名比如か、き、く、け、こ还有さ、し、す、せ、そ等等的发音都相当于辅音+元音,再掌握的话这就容易得多了。

K1 接下来就是假名中清音与浊音的发音区别,浊音的标志就是假名上的两个点,凡是假名上有两个点的就是浊音,只要看到假名上有两个点就肯定能确定这假名是浊音……

明人 うるせ!!

K1 ひいぃぃぃ~

ミコ 大、大家不要在意,习惯就好了……浊音与清音的发音区别就在于,浊音发音的一开始就要使声带振动,就是说在气流出口前就要使声带振动,使发出的气流直接成为有声音。可以在发音的时候摸一摸喉咙,应该能感觉到有振动或者振动很明显。

K1 いた!いたたたた!何で俺……

明人 问答无用!死ね!

ミコ 诶,另外大家需要注意的就是半浊音的发音,半浊音的标志是假名上一个小圆圈,并且半浊音只有ぱ、ぴ、ぷ、ぺ、ぽ这五个而已。虽然称之为半浊音,但是实际上发音的特点与清音一样,基本上与汉语中的PA、PI、PU、PE、PO发音相同。

K1 ちょ、ちょうど!アキトくん!俺が……

明人 いけ!アキトビーム!!

ミコ 对了,还有就是关于……

K1 アキトくん!待てよ!

明人 ムダだ!アキトファイアー

ミコ う・る・さ・い!!

K1&明人 ぐけ…………

风林 由于画面极为血腥、暴力,本期节目到次结束。大家下次再见!

三只白痴的日语常识

ミコ 对了对了,既然都学过一段时间的日语,有没有打算去试着考个级回来?

明人 考级?又不是非得有等级才能玩游戏,光是为了玩游戏的话就没必要了。

K1 又不难,考一个证书回来挂在天花板上也好看。

ミコ 又不是吊灯干吗挂在天花板上!

明人 我说K1,这里就你有过考级的经验,到底要达到什么水平才够?

K1 这个啊……等我查查……哦有了,按照财团法人日本国际教育协会和国际交流基金为外国人举办的"日本语能力考试"的规定,日语初级水平的4级平定标准是——至少学够150个小时并要掌握100个左右的日语汉字以及800个左右的单词,能进行简单的对话与能读写简短的句子和简短的文章。

ミコ 呵呵……听起来不是很难嘛。

K1 所以说嘛,很容易就能考一个证书回来挂在天花板上……

明人 后半句就免了!

三只白痴的日语辞典

- **白(しろ)い**:白色
- **黒(くろ)い**:黑色
- **赤(あか)い**:红色
- **青(あお)い**:蓝色
- **黄色(きいろ)い**:黄色
- **緑(みどり)**:绿色
- **色(いろ)**:颜色
- **顔色(かおいろ)**:脸色
- **果物(くだもの)**:水果
- **车(くるま)**:汽车
- **汽车(きしゃ)**:火车
- **野球(やきゅう)**:棒球
- **プロ**:职业
- **アマチュア**:业余
- **上手(じょうず)だ**:擅长
- **下手(へた)だ**:拙笨、不谨慎
- **苦手(にがて)だ**:不擅长
- **支度(したく)**:准备
- **记事(きじ)**:报道、消息
- **见出(みだ)し**:标题

四格小剧场

明人 由本期开始,我们将每期为诸位看官献上四格漫画一组,由明人来进行绘制。由于明人已经多年没再动过笔,如果伤到了哪位的眼睛真是对不住您了……

“非典”



龙哥和FANS侃大山的“秘密基地”

第10回

龙哥热线 SGGG

听说世嘉要跟南梦宫合并了，而且还是南大大提出的合并申请，这令很多南大大的铁杆欲哭无类。天语很高兴，并希望能合并成功。南迷不要以为南的游戏一定比世嘉好就是了。



图文攻略



★Hello XTT：I use my dreamcast mail to you！我想问个问题：我的日版XBOX背面铭牌上是日版，可是内部却是美版的．因为开机画面停在2001年11月15日，而不是2002年2月22日。这是咋回事？(楚留香)

●无论开机时间显示为何，均不影响游戏，因此你不用太上心了。当初的XBOX都是墨西哥制造。

★我没有一百分

(文／兰州 浩风雨文)

“想笑，来伪装掉下的眼泪。点点头，承认自己会怕黑……”音箱中，传出周杰伦的那首“世界末日”很颓废的味道，不过自己非常喜欢！关掉机子，取出CD的时候才发现，原来用了很久的这张CD是D版的，一时良心发现决定买张正版的收藏，却发现正版远比D版要难买的多。是呀！或许我们买D版已经成为习惯了吧，就如同国外的玩家买Z版一样。上BBS，发现也有很多关于正版和D版孰对孰错的帖子，有时候自己也想发言，但总怕说错什么。

如果有谁在韩国球迷中说世界杯韩国如何如何的不光彩，恐怕他要成为“烈士”了。而在FF迷中说FF如何如何垃圾，估计也会成为“烈士”的。诚然，韩国球迷喜欢支持自己的球队，也无可厚非。可FF迷呢？FF销量是惊人的，其受欢迎程度也非一般的游戏可比，即使是在中国，相信也有不少FF的饭斯，只是不知道在这些喜欢FF或者支持FF的玩家中有多少是玩正版的呢？在FF的惊天销量中，有多少是中国的FF饭斯购买的呢？如果FF只是在中国发售的话，估计SQUARE也早歇菜了！当然，并不是说玩D版如何如何了，让每个玩家现在都买正版也不现实，只不过，对于自己钟爱的游戏买Z版，这样，不算过分吧！现在只要是玩游戏的都知道索尼是家用机代名词，知道“最终幻想”是RPG的典范。只不过在这知道的背后是几十张，成百张的D版。无意于夸奖SEGA的饭斯，不过正如前面所说的，有些话，还真是不得不说。看到一些SEGA的饭斯说一些诸如“SEGA最好，索尼不好”之类的话，我们的FF饭斯就会说这个家伙过于极端。看到SEGA饭斯在玩一些莎木之类的游戏，就说这个家伙不合时宜。而如果谁可以哼上几句FFX的歌曲，哪怕仅仅几句，那他也是站在时尚前列的！SQUARE因为电影方面的投资打了水漂，而导致了去年公司的亏损。可是转念一想，如果国内的FF饭斯们哪怕只有一半去购买FF的Z版，估计SQUARE现在的日子也不是那么难过了！手上拿着SQUARE游戏的D版，嘴上说着支持SQUARE的玩家比比皆是，只是实在琢磨不透，您拿什么支持！

拿到某名气大厂的作品，回家第一个反映是找攻略，然后照着别人打的过程在重复一遍，玩完就说“某某最新的作品我已经通关了”之后再去寻找更新的游戏，然后再去寻找攻略，然后通关……然后看到玩的游戏比自己少的玩家就开始大放厥词。实在是不知道是他在玩游戏，还是游戏玩他！

上次跟网络上的一朋友闲聊，说到我还用DC时，对方立刻显露出有点鄙视（？）了。“还用DC？那游戏机早被淘汰了，我们现在都用PS2了”这是原话。听到这话后立刻把那个“玩家”从自己的QQ上永久的删除掉了！看看BBS上一些SEGA铁杆的收藏，估计买上几台PS2是绰绰有余了！拿这些SEGA铁杆和某些自称为“某某饭斯”的玩家相比，SEGA铁杆要显得可爱多了！

说FF系列是索尼称霸的第一功臣绝对没有人反对，不仅如此，FF系列还是索尼吸引LIGHT USER的法宝，包括在中国也是这样。以前没有玩过游戏，然后被某“天后”吸引而玩FF，而买PS和被CG吸引而沉迷FF，而买PS的在PS的玩家中绝对不是少数！索尼本身的企业文化就是引领时尚潮流，某大厂依靠索尼的引领时尚的力量，再在自己的游戏中加入美丽的CG，动人的歌曲岂有不红之理？难怪有人把索尼和某大厂作为是时尚前卫的代名词！当然，并不是说在游戏中插入一些歌曲，加入一些CG不好，比如莎木中凉救原崎望后，两人骑着摩托在横须贺的街道上奔驰，背景插入的那首“WISH”被许多人称为经典。试想，如果没有那首“WISH”的话，相信这段情节的感染力将大打折扣！但是，如果一个游戏仅仅是美丽的CG，动人的歌曲来吸引玩家的话，那游戏还叫游戏吗？在一杯可乐中加些醋是什么味道？您自己体会去吧！

和索尼及某大厂相比，SEGA就显得幼稚多了！推出的游戏大都是难的找不着北的硬派。连年的亏损导致不得不放弃硬件做软件商。心想，这下好了，SEGA没了硬件的包袱，应该重振雄风了吧！可谁知道SEGA就是学不会人家的赚钱招数。哪像某些大厂，出完最终版，出增值版，在不成就来个最终混合版！反正MONEY是大大的赚，尽管大家都知道是在骗钱，可还是心甘情愿的往里头送大把的银子。再看看SEGA，近来推出的游戏不是落得冷场就是出现严重的BUG来个复刻MD的游戏吧，可很多人还真的不

今期龙哥提示



天语制作的重度标志

很多玩家都不关心品牌。就拿索尼来说，虽然大家都狂迷狂想要索尼的货，但索尼在货物核心部件的采购上很注重品牌。举个简单的例子，专业领域里索尼都用别人的件。

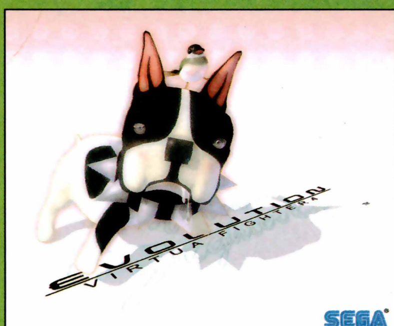




↑NAMCO和这样的公司合并，不会吃亏。

←日本三大顶级结城晶大概要算是大须晶超南晶和滩琉豪。

祝·南大大世嘉合并成功



世嘉哈拉子狗是AM2吉祥物

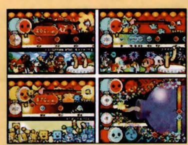
包打听&包回答&找朋友



↑世嘉麻将实行段位卡联网游戏制，对应手机。和VF一样。

↓手机能上网接查收高段的牌谱，低打也变高手，真是超体贴的服务。





↑太鼓达人的画面超乱，本期电击有DV介绍哦！



↑四人麻将NAOMI2基板的超真游戏。

一定认帐！最后吆喝没有赚到，骂声倒着实不少！

玩游戏，就要玩些精华，对于所谓的复刻版，最终版之类的还是少碰为妙，如果你觉得自己的时间实在是多的没地方去浪费，玩一些“为了销量”而制作的游戏，那我也无话可说！

与看着别人花几百上千小时来研究一款游戏，就把别人说的一钱不值的人比，到底谁是真正的玩家，您自己掂量！我知道自己没有一百分，但自己喜欢的或者认为经典的一定会不遗余力的去购入正版，而对于垃圾，哪怕买D版，都会觉得是在浪费自己的MONEY！什么？“买Z版？D版不是一样好好的用！”

我说过了，我没有一百分！

PS： 天师，你好！偶也很喜欢一些重度游戏，不过因为没有PS2，所以至今都没有玩过你说的GGB，不过我以前倒是经常玩SS版的武装雄师，感觉难死了，不过每天玩上那么一会，倒也是乐在其中。至于莎木，个人觉得比一些所谓的大厂大作要强太多了，我非常喜欢！报告一个好消息，最近莎木1的Z版和莎木2的限定版入手！可惜的是可能有一点背，偶的DC竟然坏了……哎，不提了，不提了！另外看到这期天师你的GGB地狱13式了！因为以前自己也玩过SS版的武装雄师，所以知道虽然VCD上是那么一小会儿的时间，不过要练习成功的话，没有几十上百个小时是练不成的！对了，天师不是也喜欢莎木吗？给你一个地址吧！EG莎木论坛上有个叫自摸的，他对于莎木的研究简直是出神入化了！偶在最后给你个地址，天师有机会的话，可以去看一看（主要是看自摸大侠的那几个置顶帖）包括莎木的里世界研究呀！还有汤川的出现方法等等！本来想大家QQ上交流一下的，可惜偶的请求被拒绝了（汗！）不过，大家可以用邮件的方式互相交流一下！最后希望天师可以将自己打GGB的片段，做个下载，这样，很多喜欢的人都可以看到了！

我所说的莎木论坛的地址是：http://www.egchina.com/bbs/list.asp?boardid=4

天师有时间的话可以看一看，有些东西都是很难玩到的！

●有了“我没有一百分”这样一篇很好的理论基础，再玩游戏时就不会盲目跟风或瞎起哄了。大家要争当游戏的MASTER，而不是LIGHTUSER。

★希望贵刊可以重点介绍一下最近在日本比较风靡的两个街机游戏，《世嘉四人麻将》和《太鼓达人》！顺便问一下，进口一台《太鼓达人》需要多少钱？太鼓达人是否会在国内掀起像当年DDR的强力风暴？（福建莆田 叶晓东）

●世嘉四人麻将，是一款超大型大人游戏，而太鼓达人的受众面要宽广得多，由于各具特色，它们都在市场上获得了相当的成功。下面通过图片简要说明一下这两款游戏。



世嘉的四人麻将是组合型筐体，八个座位，八个小屏，两个超大屏。

★龙哥好，还是上次的问题。usb接口PS2>PC手柄的转接器南京可有售？价格多少？国内的代理商是哪家？本人对此产品很感兴趣，可否代邮一个给我。望答复，在此谢过！

<xgzjw771@sina.com>

●此物市价五十元前后。的确是个好东西，我正准备介绍一下它的双打型产品。请关注本刊科普园地栏目或电击光盘。

★http://ct2.hitmaker.co.jp/pc/home.html（菜单第九栏内的录像）

Team's Replays：

4-2(crazy road)成绩超过，而且比他更疯狂；

2-2 (crazy aches)成绩超过；

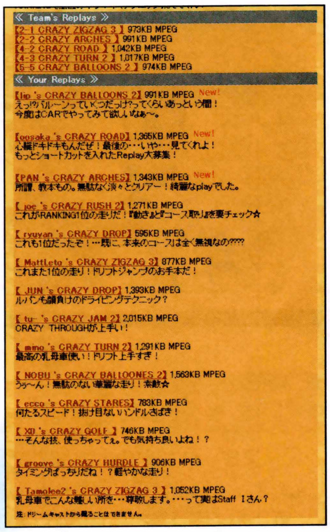
you replay:(ryuyan 's CRAZY DROP)：这个更疯狂，本来游戏规则是往前开，然后是跳下，转弯，总重复7，8次，大约需要花40多秒，直至到了终点，而我后来突发奇想，何不开到后面有铁杆支撑的地方，往下跳，无数次的练习后，居然成功了，只花了10，99¨，后来来到疯的网站看到日本玩家也有这样的先例，只可惜我的成绩稍逊于日本玩家。

tu- 's CRAZY JAM 2：成绩超过！

完稿前本人疯的2 AROUND APPLE已突破7万大关，客人总数214，游戏时间超过2小时！

（请速回复：施家龙）

●希望爱好者多研究游戏。像是疯的、超级忍等游戏都有网站的，我们不妨多加利用。当今网络时代，游戏乐趣也跟着提升。在此，我们向家用游戏网络化的先驱——日本世嘉公司致以最高敬意。并希望索尼也成功。





太鼓达人的日式风格重

←这筐体500多斤重，里面有很多音有名歌曲，易吸引顾客。



与手机互动，太鼓达人最威风

←利用支持JAVA语言的手机，太鼓达人一举入侵手机游戏。



祝·索尼大众高尔夫在线

↑索尼积极推广网络游戏。月费最高500日元。

游戏新作情报



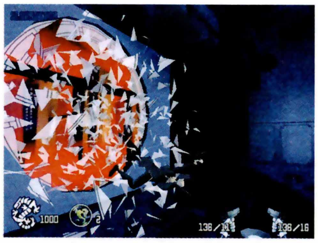
德拉克战警

XB	厂商：INFORGAMES	发售日：2003年6月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

看到这款游戏，让我想起了某些经典的香港警匪片。游戏的主人公，神勇的战警德拉克身穿黑色燕尾风衣，手持双枪，在由3D多边形制作成的大街上消灭那些无恶不做的敌人。值得注意的是，游戏中左右两手所持的武器是分别计算弹药的，难道武器要分别操作？请大家留意我们以后的介绍。



神勇战警



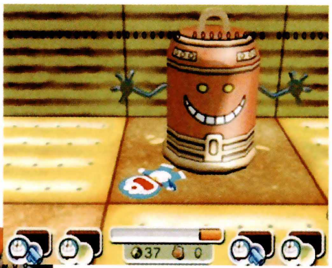
除暴安良



机器猫哆啦A梦

PS2	厂商：EPONCH	发售日：2003年7月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

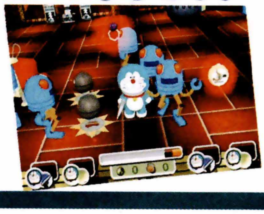
终于要在PS2主机上看到超级可爱的机器猫哆啦A梦了，这对于收藏了全套机器猫漫画的本人来说，是再好不过的消息了。这次的作品采用了全3D动作游戏的形式，从公布的图片上来看，画面的素质还是很高的。但是这一次并没有公布主要的游戏方法，各类经典的道具也没有在画面中出现。我们熟悉的大雄、宜静、技安等人会不会在游戏中出现呢？敬请期待。













GREMLINS

XB	厂商：EA	发售日：2003年夏
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

又是一款卡通风格的动作游戏，无论是从人物设定还是画面背景风格上看都和《古惑狼》有些相似。不过本作并不是传统的过关类游戏，而是属于那种对战类型的游戏。游戏中的主人公要在一个庞大的场景中运用各种手段和敌人作战，这一点又和《能量宝石》很像，确实是一款优秀作品。









生动的人物形象设定

丰富的多人对战模式





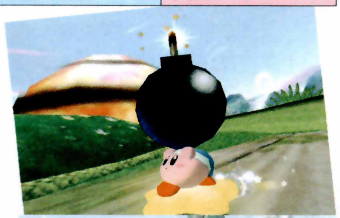


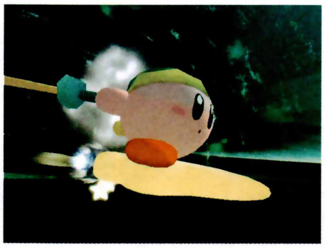
对战乐趣无穷

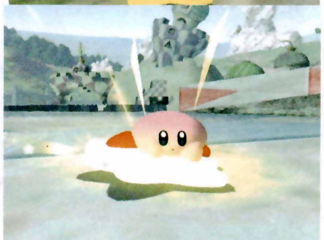
星之卡比

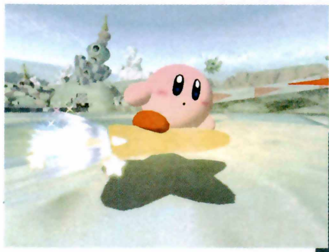
GC	厂商：任天堂		发售日：2003年秋
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

人气动作游戏《星之卡比》又有了很多新图片公布，在这次公布的画面中，我们不仅看到了更多华丽的场景，而且还看到了多人同时游戏的场面。你是不是很想和自己的好朋友一起体验轻松愉快的感觉？那你一定不要放过这款游戏。

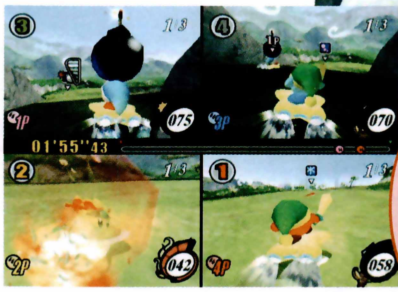












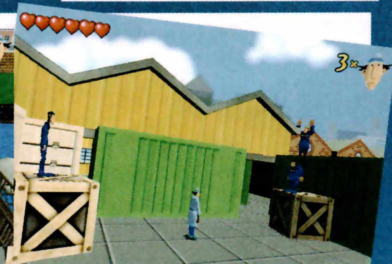


神探加杰特

PS2	厂商：EIDOS		发售日：2003年秋
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

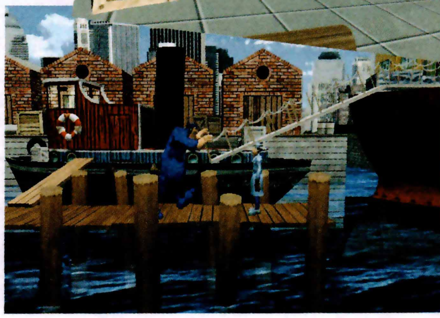
超级神探加杰特在欧美是一个人气很高的角色，这次在PS2上推出的游戏是一款风格独特的动作游戏。游戏的场景非常丰富，敌人角色充满了卡通风格，和《电梯大战》里面的人设有些相似。这次的作品先推出美版，说不定随后就会发售日版，非常值得期待。









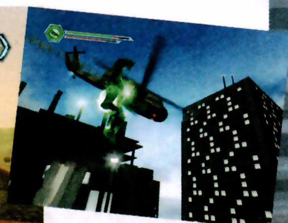


绿巨人

PS2	厂商：EA		发售日：2003年秋
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

还记得上次介绍的那个绿巨人吗？这次我们放出了最新的游戏画面，绿巨人要面对多种多样凶残的敌人，同时游戏的场景也非常丰富。就让我们期待绿巨人给我们带来令人惊喜的表现吧。





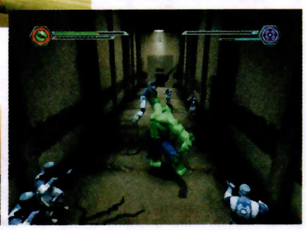


←游戏中绿巨人力大无比，经常能破坏一些正常人无法破坏的东西。





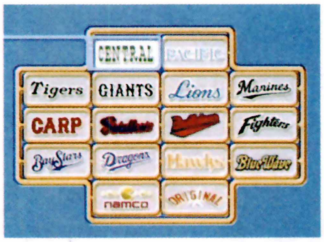




FAMISTA 2003

GC	厂商：NAMCO	发售日：2003年秋
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

这是一款卡通风格的棒球游戏，和NAMCO以前在街机和PS上推出的《世界竞技场》系列风格很相似。游戏采用了实名球队和球员，喜欢棒球游戏的玩家可以来试一试。



↑全联盟球队在游戏中实名登场。



奋力击球

→游戏提供了多种丰富的游戏模式。

全力防守

大众高尔夫在线版

PS2	厂商：SCE	发售日：2003年6月
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

《大众高尔夫》系列的最新作马上就要登场了，作为目前在家用机上最受欢迎的高尔夫球游戏，本次的新作以网络对战为主。玩家只要每个月交纳一定的费用，就可以体验到上网和人对战的乐趣了，目前日本已经开始了此游戏的BETA版本测试，国内的玩家只能看着眼馋了，不过看看也不错了。



黑客帝国

PS2	厂商：EA	发售日：2003年夏
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

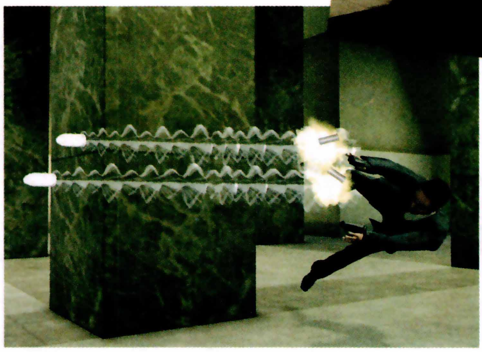
动作游戏大作《黑客帝国》目前又放出了很多新的游戏画面，在这些画面里，我们看到了更多电影里的经典场面，不知道这款游戏的动作性如何，还是让我们等它发售以后再作评论吧。

经典电影





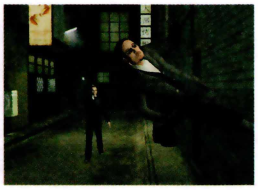
镜头重现





在虚幻的世界中你要为了自己的生存而战斗





STAKE

XB	厂商：EIDOS	发售日：2003年秋
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

一看到这个游戏，本人就想起了《真·三国无双3》。游戏的画面虽然是典型的欧美卡通风格，但是玩法和353很相像。各种魔法和特技的使用让战斗变得丰富多彩，同时连击的感觉也很爽，值得一试。



多人合作 乐趣无穷









星球大战·克隆人的进攻

XB	厂商：LUCAS ARTS	发售日：2003年秋
	类型：STG	价格：未定	其他：——

年青的战士，你能抗击敌人的进攻，保卫自己的家园吗？

《星球大战》系列的游戏又要登场了，这次的情节与同名电影类似，游戏主要采用了第一人称驾驶车辆的方式。从这次公布的画面上看，画面的素质很高，爆炸等特效制作得惟妙惟肖，比起前几期介绍的《星球大战·共和国的骑士》水平确实高了不少。值得期待。



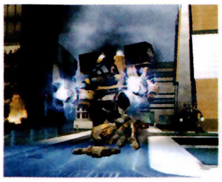
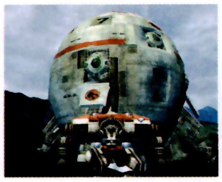


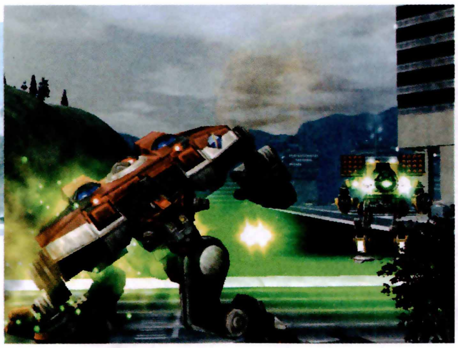
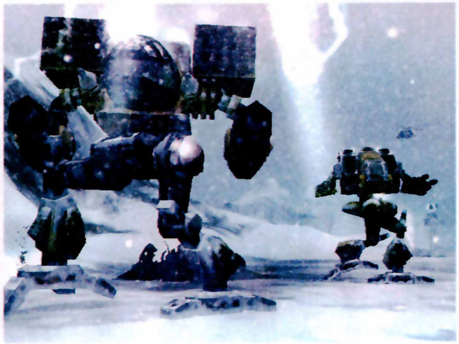


MECH ASSAULT

XB	厂商：微软	发售日：2003年5月
	类型：STG	价格：未定	其他：——

作为XBOX LIVE系统上主打的联机游戏，该游戏目前已经进入到了最后的测试阶段，这次公布的画面已经是完成形态。玩家操纵的机体要在各种风格不同的场景里进行激烈的对战，现在就让我们翘首以待，等着这款优秀作品的发售吧。

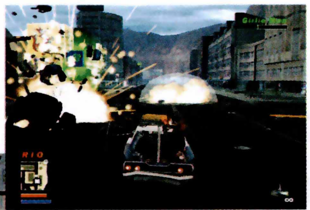



公路杀手

XB	厂商：ACTIVISION	发售日：2003年夏
	类型：ACT+RAC	价格：未定	其他：——

从名字上就可以看得出，这是一款动作赛车游戏，游戏画面华丽，追逐场面也很刺激。游戏中玩家要使用大量的武器来完成任务，确实和GTA3等游戏有一拼。



↑在游戏中各种爆炸等效果十分出色，感觉真实刺激。




MOTHER 1+2

GBA	厂商：任天堂	发售日：2003年6月20日
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

经典游戏再一次在GBA上复活！任天堂在FC和SFC上推出的《MOTHER》系列现在要在GBA重新制作推出。从公布的画面上看，游戏完整地再现了当年名作的风采，对广大新玩家来说，这是一个体验名作的大好机会，本作发售在即，千万不要错过。








狂野空战

XB	厂商：ACTIVISION		发售日：2003年夏
	类型：STG	价格：未定	其他：——

风格独特的空战射击游戏，各种机体的造型依稀反映出了二战时期战斗机的风采，游戏的画面素质很高，特别是背景的清晰度非常高，完全可以和前一阵的《铁甲飞龙ORTA》有一拼，喜欢飞机游戏的玩家可以尝试一下。







变形金刚

PS2	厂商：TAKERA		发售日：2003年秋
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

本来还对这个游戏还有一些期待度，因为变形金刚的形象实在是太吸引人了，但是看过了这些粗糙的游戏画面后非常失望。为什么老美的东西总是显得不够细致呢？这样优秀的题材如果交给日本大牌厂商来制作，也许会是一款很出色的游戏，但是这样的一个3D动作游戏把变形金刚的形象彻底毁了。





↑经典的对决在游戏中重现。





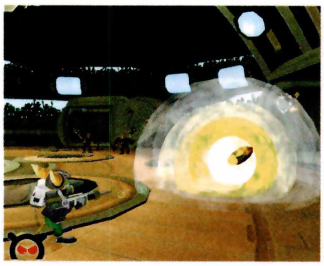


拉切特与克兰克 2

PS2	厂商：SCE		发售日：2003年秋
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

为了纪念PS主机发售8周年，随39000型PS2主机同捆发售的优秀动作游戏《拉切特与克兰克》现在要推出续作了。从目前厂商公布的画面上看，画面的素质比起前作有了很大程度的提高，主角的形象也比以前看上去可爱多了。不过目前对于游戏的新系统还是一无所知，只有耐心地期待游戏的发售了。







动作明星 冒险再开

马里奥赛车·双重冲击

GC	厂商：任天堂		发售日：2003年秋
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

《马里奥赛车》在GC上的新作终于有图片放出了，这次放出的图片既有单人游戏画面，同时也有多人同时对战的精彩图片，游戏最多支持8人同时游戏。看到这些精美的画面，看到我们喜欢的一个个人气角色再一次登场，你是不是已经做好了入手的准备呢？







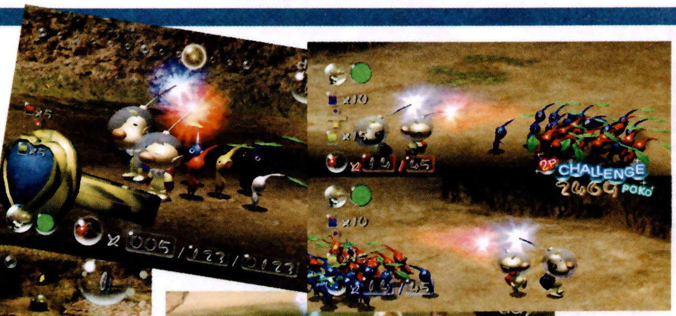
←四人对战的精彩画面，希望速度不要有拖慢。

PIKMIN 2

GC	厂商：任天堂		发售日：2003年秋
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

《PIKMIN 2》又有新的图片放出了，这次的新画面为我们展示了很多游戏的新要素，我们可以进一步地领略到这款游戏的独特魅力。废话少说，赶快看图片解解馋。

动作游戏新时代来临









←本作品一个重要的卖点就是其丰富多变的基本游戏类型，本次的新作在这个方面有了大幅度的提高，游戏的可玩性大增。

新约·圣剑传说

GBA	厂商：SQUARE		发售日：2003年夏
	类型：ARPG	价格：未定	其他：——

终于有新图片放出了，对于偶这个圣剑迷来说，这样的消息再好不过了，以前一直想把最初的一代《圣剑传说》重温一下，但是看见那黑白的画面实在是有些玩不下去，毕竟时代不同了。现在终于可以在GBA上体验一下了，从画面上看，完全可以和SFC的圣剑3媲美，本人强烈期待中。



不朽经典系列最初作在GBA上重生

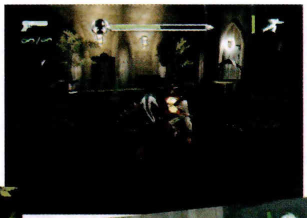


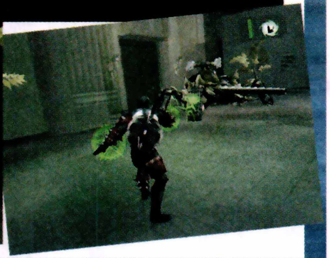


再生侠

PS2	厂商：ALLCAIM	发售日：2003年6月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

还记得DC上那个著名的动作游戏《再生侠》吗？现在要在PS2上推出新作了，这次采用了全3D的人物和背景，不过场景依然是暗无天日，这样的游戏恐怕动作性再好本人也实在是无福享受。



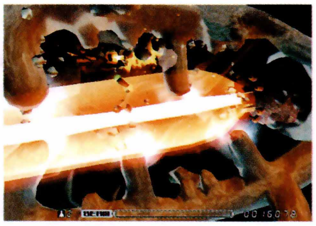


R · TYPE FINAL

PS2	厂商：IREM	发售日：2003年5月
	类型：STG	价格：6800日元	其他：——

大魄力！高难度！硬派射击游戏强袭PS2

从SFC时代就非常有人气的《R · TYPE》系列现在终于要在PS2上推出新作了，本系列最大的特点就是敌方的各种角色体积庞大，自机在画面中可以活动的空间非常小。本作也不例外，游戏中经常出现"超巨型BEAM"等场面，本作命名为"FINAL"，不会是系列最终作品吧？这样优秀的射击游戏还是多一些为好。




索尼克大冒险DX

GC	厂商：SEGA	发售日：2003年夏
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

SONIC的最新作品又有了一些新图片放出，这次的新作比起DC版画面要强了不少，是SONIC迷不可多得的礼物，先看图片的说。

经典动作明星在GC上闪亮登场









古惑狼赛车

XB	厂商：KONAMI	发售日：2003年秋
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

本次的新作情报属于卡通游戏的天下，继任天堂的马里奥赛车后，现在古惑狼赛车也要登场了。游戏的风格一如既往，但可能是由于要在三个平台上同时推出，游戏的画面比起马里奥赛车要粗糙一些。不过多人游戏的乐趣仍然是无穷的。




体验粗野的速度感





凯歌之号炮

PS2	厂商：光荣		发售日：2003年9月
	类型：SLG	价格：9800日元	其他：——

光荣公司最近公布了PS2版的战略游戏《凯歌之号炮》，这款游戏以虚拟的未来世界为背景，可以生产各种现代化兵器，是一款非常不错的战略模拟游戏。本作移植自PC同名作品，是广大军事爱好者不可多得的优秀作品。强烈推荐！

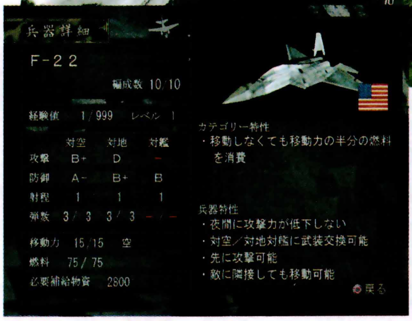








「在游戏中会有一些现实中的武器登场，但更多的则是想像中的虚构兵器。」

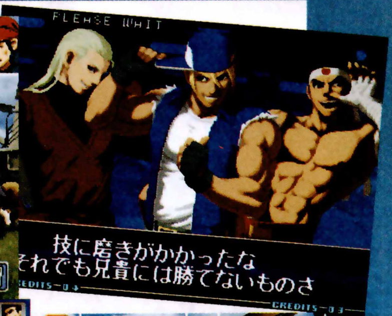


格斗之王2002

DC	厂商：PLAYMORE		发售日：2003年6月19日
	类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

令许多玩家望眼欲穿的街机格斗游戏终于要出现在家用机上了，移植的对象是已经昨日黄花的DC。对于这个游戏本人实在是不想再说什么了，总觉得这个移植版本纯属鸡肋，一年以前街机就已经登场了，PC上的模拟器也早支持这个游戏了，到这个时候才出现家用机版本，还会有人买吗？SNK的倒闭原因是多方面的，本人只想问问那些SNK迷：**“你们当中有谁把自己口袋中的硬币投进了原装正版MVS街机？又有谁购买了正版的SNK游戏软件？”**希望本作不要成为大家无数刻录盘中的一张。













恐龙危机 3

XB	厂商：CAPCOM		发售日：2003年秋
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

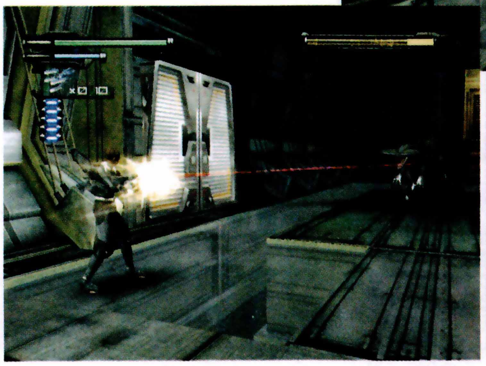
CAPCOM的动作游戏大作又有一些新的图片放出，从公布的画面上看，本作已经彻底脱离了最初1代的那种AVG风格，变成了一款彻头彻尾的动作射击游戏。借助XBOX的机能，本作中出现了各种庞大的恐龙形象，不知道游戏出来后手感如何，确实值得期待。

迅猛的巨大生物

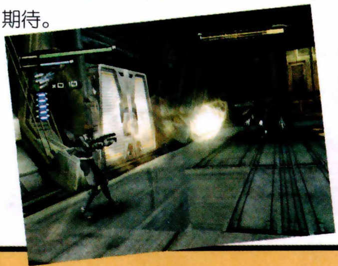




未来世界的大冒险











RPG幻想辞典

玄幻的RPG世界观

怪物指南 东洋篇

作为神怪的存在，“鼬”和“韦驮天”真是有毫不相干的来历啊，继上次的古日本守护神“荒吐ばき”和“饭纲 いずな”后，这次的两位真是颇奇特呢，说起来故乡也有关于吸血鼬的传说呢，佛经中的韦驮天也好酷。

特征：

身体细长，全身披着红褐色毛皮的夜行性动物。以老鼠等小动物为食，有时也会窜到人家里偷食剩饭。鼬与狐和狸一样擅长骗人，据说其在骗人时会注视人的眉毛，所以万一遇上了的话只要把自己的眉毛用唾液弄湿就可以了。一般情况下是无特定目的的妖怪，有时会咬死人后吸血。另外，聚集起来时可从口中吐火引发火灾，逃跑时会放出恶臭的屁来掩护。

名解：

用汉字写出来是“鼬”或“鼬鼠”。食肉目鼬科动物。与鼬外形非常相似的貂，也早有可以成精的传说。甚至有鼬就是经过数百年修炼成精的貂的说法。在鼬科动物中，水獭经常作为愚蠢的角色在民间故事中出现。顺带一提的是，鼬与镰鼬似乎没有什么直接的关系。

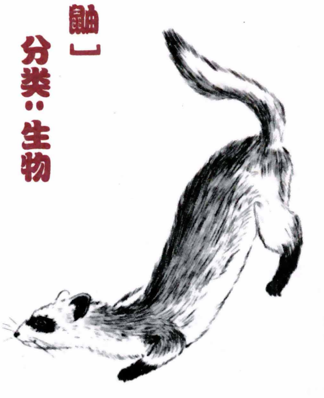
登场游戏说明：

由于与之特性相似的狐和狸更具知名度，在游戏中也经常出现，因此鼬单独出场的机会就很少了。只不过，经常把镰鼬描绘成鼬的样子，因为这样从视觉上感觉比较直观吧。

· 桃太郎传说Turbo，本作中的鼬是圆滚滚的搞笑形象，具有名为“最期之屁”的特殊攻击，可以迷住玩家的眼睛。

起源：

毕竟鼬是一种实际存在的动物，之所以被赋予了妖怪的特性，也证明了其与人类的关系密切。对于小型动物化成的妖怪人们总是喜欢赋予其狡猾的特性，鼬也不例外，多被传说为比狐和狸稍残忍一点的怪物。从外表来看很可爱、容易与人亲近、行动迅速的肉食动物——这就是被作为妖怪的鼬的原型。



[鼬] 分类：生物



[韦驮天] 分类：神·神使

特征：

侍奉增长天的八将军之一，位居四天王麾下三十二将军之首，是守护佛法特别是迦蓝的天将。通常身披中国式的盔甲，佩带剑或宝杖。他的脚程之快名震天地间，无人可比。传说曾追赶夺取了佛舍利的疾捷鬼、并漂亮的夺回了佛舍利。此外，他还被认为是帮助小孩子驱除病魔的神灵。

名解：

梵语名为Skanda，可以写作塞建陀、素建、私建陀、建陀等等。“韦驮”从读音上来看怎么说也于之不符，大概是把“建”误写成了“违”的原因吧。这样的例子在外来的神佛中并不罕见。另外，韦驮天最大的特征是脚程快，而中国也曾有一名为韦天的以脚程快闻名的将军，可能是把这两者混淆了也未可知。

登场游戏说明：

就现有资料来看，还未见把韦驮天当成怪物的例子。就算要把四天王直属下的善神当作敌人不那么容易，但即使在有很多比四天王更伟大的神明登场的《女神转生》系列中也未曾出现。究其原因，也许是因为脚程快是韦驮天的最大特征，所以比起“战斗”来更容易令人联想到“逃跑”吧。

起源：

被称为韦驮天的Skanda，本来是婆罗门教的神。其真身是最高神湿婆之子，也是讨伐恶魔的军神。为了表现其勇武，各寺院中的韦驮天像都塑成威武的武士形象。韦驮天拥有被称为“韦驮天跑”的神速，在修行中的僧侣被恶魔所困扰时会飞奔来解救。这也是他被奉为破邪之神的原因之一吧。





最终幻想I–X交响CD
（电玩新势力17期收录）





最终幻想X–2珍藏CD
（电玩新势力20期收录）

大期待!!

FFXI珍藏金曲CD



FF系列 黑金珍藏CD 第三弹

次世代传媒联盟

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

最终的最终幻想系列CD

132面全彩

电击收藏+FFXI珍藏CD



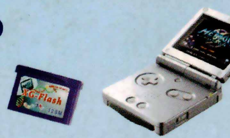
GAME SOFTWARE

电子游戏软件

5月22日发卖 超值价:9.80元

最强掌机专门志5月出世!

160面全彩页+VCD+大招贴……这些才卖10元??



NO! 再追加——《掌机迷》大抽奖!!!

GBASP、烧录卡、GBA相关周边海量送出,奖品等你拿!(抽奖详细办法见《掌机迷》)

10元买断 饱餐一顿

- 32开本160面全彩印刷,华贵装帧
- VCD动感画面抢先演示,资料珍藏
- poster大海报流行珍品,气派不凡
- 垂涎大奖海量一口送出,不够管饱



珍品VCD

最新游戏精彩影像欣赏
前线实用软件程序收录
独家GBA特制电影体验
游戏电子小说疯狂送出



送 大幅海报一张

完全攻略

火炎纹章・烈火之剑/牧场物语・米奈拉鲁镇的伙伴们/召唤之夜・铸剑物语/中央大陆战记2/战国革命传说/勇者斗恶龙怪兽篇・旅团之心/车手2A/闪灵二人组~夺还屋/巴斯垂钓/RPG工具制作等等……

特别策划

GBA成人无忌 BEST30——大人们的掌机游戏
GBA情报一扫光&发烧周边报告书
最新游戏介绍、秘技、研究、新闻、排行……

5月15日全国上市 良心卖价:10元

ISSN 1006-5032

11>

9 771006 503000

邮发代号:82-648 统一刊号:CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第11期 总第111期

电子游戏软件杂志社版权所有,翻印必究

电子游戏软件 Vol.111

主办单位:中国科协工程学会联合会 制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
地址:北京6129信箱 邮编:100061 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
E-mail:vgame@public.bta.net.cn

版权声明:本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或摘抄,违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字,图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。

印刷:北京新华印刷厂 订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
邮局订阅价18.4元 零售价9.8元